LES SYLVONAUTES

Âmes perdues dans les méandres de la forêt de Millevaux

Un jeu de rôle de Thomas Munier, texte dans le domaine public

Mon passé est une terre fourbe où l'on s'enfonce
Ma quête est un voyage fou à travers bois
Mon âme est une arborescence d'énigmes
et le chemin est pavé d'embûches
dont mes propres errements ne sont la moindre

Les Sylvonautes est un jeu de rôle belonging outside belonging, autrement dit un hack du jeu *Dream Askew*, d'Avery Alder.

C'est un jeu autonome mais :
- Vous pouvez le compléter avec un système de règles (comme *Inflorenza*) ou un émulateur de MJ (comme *Nervure*) ou tout autre jeu ou aide de jeu proposée pour l'univers de Millevaux.
- Cette version est un « travail en cours ». D'autres livrets seront rajoutés à l'avenir.

Imprimer avant de jouer (si partie en présentiel) :
- livret de jeu (un exemplaire par personne)
- livret de groupe, sauf la page actions (un exemplaire)
- actions de groupe (un exemplaire par personne)
- livrets de personnage (un exemplaire de chaque)
- livrets de cadre (un exemplaire de chaque)

SOMMAIRE

✤ Livret de jeu
p3. Comment jouer aux Sylvonautes
✤ Livret de groupe
p5. Le groupe
p10. Actions de groupe
✤ Livrets de personnage
p12. Je naquis pour guerroyer et pour guérir
p14. Mon ordre chevaleresque est maudit
p17. J'incarne l'innocence
p20. La sorcellerie est mon cadeau et mon fardeau
p24. Seuls les flingues sont fiables et justement j'en ai deux
p28. Je pose du son pour que la forêt retrouve sa voix
p31. Je suis l'artiste de la fin du monde
p34. Je suis de l'engeance goupil et les renards sont mes frères
p38. Mon vol noir s'élève au-delà des cimes, moi qui suis de l'engeance corax
p43. Par la transe je dialogue avec les mondes
p46. Je suis une figure d'espoir
p48. Ma mémoire est un trou noir qu'on pourrait vouloir désespérément combler
✤ Livrets de cadre
p52. La ruine
p54. La forêt
p56. L'oubli
p58. L'égrégore
p60. L'emprise
p62. Les horlas
p65. La grande ville

LIVRET DE JEU

COMMENT JOUER *LES SYLVONAUTES*

Mon passé est une terre fourbe où l'on s'enfonce
Ma quête est un voyage fou à travers bois
Mon âme est une arborescence d'énigmes
et le chemin est pavé d'embûches
dont mes propres errements ne sont la moindre

✤ **1. Millevaux, l'univers de jeu**

- La forêt a tout envahi.
- L'oubli nous ronge.
- L'emprise transforme les êtres et les choses.
- L'égrégore donne corps à nos peurs.
- Les horlas se tiennent tapis près de nous.
- D'autres créatures intelligentes vivent dans la forêt :
  les goupils (êtres renards), les grours (ours intelligents), les corax (changeformes humanes-corbeaux)

✤ **2. Établir ensemble les modalités de jeu**

- durée du jeu : _____
- ○ sans mestre de jeu ○ avec mestre de jeu ○ en solitaire
- niveau (en nombre de gouttes d'égrégore par personnage au départ) : ○ râpeux (0) ○ aventurier (1) ○ épique (2)

✤ **3. Établir ensemble la sécurité émotionnelle**

- sujets tabous : _____
- sujets abordables seulement en surface : _____
- sujets-coups de cœur que nous souhaiterions aborder : _____
- « oubli » : permet d'annuler une scène malaisante
- « revisitation » : permet de modifier une scène malaisante, d'en discuter, ou de demander une pause

✤ **4. Établir le contexte (chaque étape est facultative)**

- ☐ participer au précochage du livret de groupe
- ☐ choisir un livret de personnage
- ☐ pré-cocher son livret de personnage (une coche ou plus par catégorie)
- ☐ choisir un livret de cadre (rien à pré-cocher pour le moment)

✤ **5. Jouer au tour par tour dans le sens horaire. Pendant mon tour, je peux faire une ou plusieurs de ces choses :**

- finir ma création de personnage (une coche ou plus par catégorie)
- décrire mon personnage
- dire à quoi mon personnage pense, quelles sont ses émotions
- demander aux autres ce qui m'arrive, et réagir
- demander aux autres d'interpréter un figurant important pour mon personnage
- poser des questions aux autres sur leurs personnages ou sur le monde
- (dé)cocher de nouvelles cases pour manifester l'évolution de mon personnage ou des révélations sur son passé
- mettre en lumière des éléments de mon livret de personnage
- faire agir mon personnage en jouant une action de livret
- [○ faire agir ○ faire évoluer ○ révéler quelque chose sur] mon personnage en cohérence avec la situation
- m'opposer à un autre personnage dans une chorégraphie d'actions
- jouer une action du livret de groupe
- mettre en lumière des éléments de mon livret de cadre (cocher pour mémoire)
- jouer une action du livret de cadre

✤ **6. Pendant le tour des autres, je peux faire les mêmes choses, mais au service de la personne dont c'est le tour**

✤ **7. Fin du jeu** (arrêter 1/4 d'h avant le temps écoulé, sans chercher à conclure la vie des personnages)

✤ **8. Débriefing** (1/4 d'h)

1. Remercions-nous d'avoir passé ce moment de jeu ensemble
2. Comment vas-tu ? Que peut-on faire pour toi ?
3. De quelle scène as-tu envie de nous parler ?
4. Si tu devais rejouer, que changerais-tu ou demanderais à changer ?

LIVRET DE GROUPE

LE GROUPE

Le groupe est l'alliage nucléaire entre vos personnages et quelques êtres en plus. Cela peut être une inclusion au sein d'une communauté plus grande. En tant qu'entité, le groupe est parcouru de tensions et de tissages internes. Il forme le chœur dont l'histoire est plus grande que la somme des parties. Il est le vaisseau de destins intimes qui les conduira jusqu'à un heureux dénouement... ou jusqu'au naufrage.

Comment utiliser ce livret

Cochez de préférence avant les créations de personnages. Si vous êtes plusieurs à gérer ce livret, chaque son tour le prochain aspect du groupe (ou reste sur le même si envie de cocher une case supplémentaire), propose une case à cocher. Elle doit être acceptée à l'unanimité, sinon il faut faire de nouvelles propositions.

Le nom du groupe

◇ badass
☐ les adelphes de la revanche
☐ la compagnie écorchée
☐ les mousquetaires de l'extrême
☐ les lames interdites
☐ le drapeau ○ rouge ○ noir ○ blanc

◇ uni
☐ la paume d'espoir
☐ la famille
☐ la sororité Résilience
☐ le lierre
☐ les six doigts de la main

◇ branque
☐ les mauvaises herbes
☐ la bande des bras cassés
☐ les cas soc'

La communauté dans laquelle s'insère le groupe

(les concepts de communautés peuvent aussi servir de concept de groupe)

◇ survie
☐ aucune communauté
☐ sédentaires
☐ humanitaires
☐ réparataires
☐ survivalistes

◇ combat
☐ mercenaires
☐ soldatts
☐ guérilla
☐ chevalieyrs
☐ commando

◇ exploration
☐ nomades
☐ exploratraires
☐ aventurieyrs
☐ mémographes
☐ défrichaires
☐ égareys

◇ philosophie
☐ idéologues
☐ mystiques
☐ obscurantistes
☐ scientistes
☐ parias
☐ bizarres

Notre passé commun

☐ a priori nous fûmes les uniques à survivre d'un massacre
☐ nous naquîmes dans la même enclave
☐ on s'est fait du mal
☐ nous nous retrouvâmes amnésiques au même endroit au même moment
☐ une collaboration de longue date
☐ dépositaires en commun [○ d'un souvenir ○ d'un savoir] [○ précieux ○ menacé ○ convoité]
☐ nous savons que nous partageons une histoire mais il nous faut la reconstituer

La quête du groupe

◇ Protection / survie :
☐ le groupe existe avant tout pour assister chaque dans sa quête personnelle
☐ protéger ○ une personne ○ un être ○ un trésor ○ une connaissance
☐ vendre ses services au plus offrant
☐ convoyer [○ une personne ○ une cargaison] sensible
☐ juste survivre face à l'adversité
☐ maintenir l'envie de vivre de ses membres
☐ fuir ○ une menace ○ une poursuite
☐ sauver le monde

◇ Construction / pérennisation :
☐ obéir aux ordres ○ d'une personne ○ d'un autre groupe ○ d'une communauté
☐ trouver une véritable raison de rester ensemble
☐ construire ○ un mode de vie ○ une enclave ○ une communauté nouvelle
☐ demeurer ○ un phare dans la tourmente ○ un refuge affectif ○ un rempart contre les dangers
☐ que chaque se rapproche des autres
☐ éradiquer un mal

◇ Découverte / élévation :
☐ se rendre à une destination commune
☐ rallier une communauté nomade
☐ explorer un territoire inconnu
☐ retrouver un secret enfoui de la forêt
☐ faire triompher la vérité
☐ [○ traquer ○ trouver] [○ une personne ○ un être]
☐ atteindre un stade supérieur d'existence
☐ répondre à l'appel de la joie
☐ retrouver ses origines

Ce qui nous lie au sein du groupe

◇ Émotionnel :
☐ une idéologie commune
☐ une amitié sincère et presque naïve
☐ une profonde affection mutuelle
☐ appartenir à la même famille élargie
☐ nos personnalités sont très compatibles
☐ nous prenons soin les unns des autres

◇ Destinée :
☐ une connexion télépathique via l'égrégore
☐ un sentiment de destin partagé
☐ nous souffrons du même mal
☐ avoir traversé des épreuves ensemble
☐ une prophétie à la noix

◇ Pragmatisme :
☐ personne d'autre n'est digne de confiance
☐ chacunn se surveille mutuellement
☐ être au service [○ contraint ou ○ volontaire] d'une organisation
☐ le même job
☐ nos compétences sont complémentaires

Les lois du groupe

◇ Discipline :
☐ il n'y a pas encore de loi, il va falloir en discuter
☐ chaque manquement ou traîtrise doit être puni durement et sans exception
☐ il faut toujours obéir à la personne qui nous guide
☐ le code d'honneur prévaut
☐ le groupe passe avant tout le reste, avant les personnes extérieures et avant les individus au sein du groupe

◇ Solidarité :
☐ on n'abandonne personne sur le chemin
☐ on respecte la voix de chaque
☐ toutes les décisions doivent se prendre à l'unanimité
☐ quiconque commet un tort doit avoir la possibilité de s'amender plutôt que de subir un châtiment
☐ le pouvoir de l'amitié vaincra toujours
☐ personne ne doit être sans soin et tout le monde a besoin de soin
☐ il faut aider les êtres vulnérables à l'extérieur du groupe dans la mesure du possible

◇ Pragmatisme :
☐ ni dieu ni maître
☐ il faut mériter sa place à chaque instant
☐ toutes les ressources doivent être mises en commun
☐ personne ne doit faire de secret
☐ le groupe n'est qu'un arrangement temporaire, les intérêts particuliers priment sur lui

Les figurantts au sein du groupe

◇ aucunn

◇ Personnes vulnérables :
☐ une enfant ○ fragile ○ curieux ○ stupide ○ handicapey ○ éluu
☐ unn passageyr clandestinn (_____ est au courant de sa présence)
☐ une personne dans le besoin que le groupe a recueilli
☐ unn paria
☐ une personne qui admire le groupe et l'a tanné pour le rejoindre
☐ une très vieille personne
☐ unn parentt ○ flippey ○ couvantt ○ invasifv ○ laxiste ○ négligeantt ○ phare dans la nuit
☐ une personne ○ gravement blessée ○ gravement malade ○ en mutation

◇ Personnes de caractère :
☐ unn mentorr
☐ unn prisonnieyr
☐ unn personne qui prend le lead
☐ une personne qui admire le groupe et l'a tanné pour le rejoindre
☐ une personne ○ de haut rang ○ de grande noblesse naturelle
☐ une personne qui masque son apparence
☐ une personne rétribuée par le groupe ses compétences indispensables
☐ une personne ou un être qui a plus de souvenir que vous et vous instruit sur votre passé

◇ Non-humanes :
☐ un animal ○ enragé ○ docile ○ rebelle ○ sauvage ○ fou ○ mignon ○ magique ○ soignant
☐ unn goupill à la loyauté douteuse
☐ unn corax qui en sait bien plus long que prétendu
☐ unn féerique [○ espiègle ○ mystique ○ purr ○ repoussantt ○ à l'agonie ○ en croisade]
de taille ○ minuscule ○ humane ○ grande
☐ une personne d'apparence humane mais on se doute de la supercherie
☐ un être d'apparence monstrueuse qui doit se cacher
☐ unn horla
☐ un jasmin, être végétal asexué

Noms de figurants

☐ Jacquemitre ☐ Chandelours ☐ Jean-Pleutre ☐ Raboliot ☐ Capitaine Brochet ☐ Hurlevent ☐ Malpertuis ☐ Chassepot
☐ Cramoisie ☐ Hermeline ☐ La Chiquaude ☐ Astrale ☐ Huldegarde ☐ Clotildre ☐ Léliane ☐ Huldre ☐ Margaude

Les fonctions au sein du groupe

◇ Stratégie :
☐ _____ a une vision pour le groupe
☐ _____ donne les ordres
☐ _____ fait dans la diplomatie
☐ _____ éclaire le chemin
☐ _____ guide le convoi
☐ _____ incite à la prudence

◇ Soutien :
☐ _____ gère l'intendance (en théorie c'est la seule personne qui a accès aux ressources du groupe)
☐ _____ fait la popote
☐ _____ fait les petits travaux
☐ _____ porte l'espoir
☐ _____ chante et joue de la musique
☐ _____ prodigue des soins physiques
☐ _____ répare les cœurs et les âmes
☐ _____ a le sens de l'humour (pas forcément au goût de tout le monde)
Tout le monde aime _____

◇ Action :
☐ _____ assure à la bagarre
☐ _____ pratique la magie
☐ _____ connaît des secrets
☐ _____ connaît toutes les ficelles du brigandage

◇ Tension :
☐ _____ pratique une forme de sabotage qui soude le groupe
☐ _____ est sur la touche
☐ _____ a une dernière chance de se montrer plus utile que nuisible
☐ _____ est l'objet de soins
☐ _____ ne sert à rien
☐ _____ est une figure ○ de méfiance ○ de crainte ○ de détestation commune

Les ressources communes

◇ Survie :
☐ espoir
☐ vivres
☐ eau potable
☐ armes
☐ munitions
☐ médicaments

◇ Récréatif :
☐ alcool
☐ drogues
☐ équipement de loisir
☐ animaux domestiques

◇ Logistique :
☐ réputation
☐ essence
☐ cartes
☐ drones
☐ véhicule(s) :
large rapide fragile rafistolé étroit surchargé pétaradant en fin de vie lent tout-terrain blindé armé
☐ bête(s) de somme :
docile horla mutante malade sauvage têtue à dresser robuste paisible cuirassée hérissée
☐ des devises : ○ souvenirs ○ objets mémoriels ○ reliques ○ or ○ capsules de bière
○ monnaies anciennes ○ monnaie de singe ○ verroterie
☐ moyens de communication :
○ radio-CB ○ pigeons voyageurs ○ nodules mycorhiziens
○ intranet textuel ○ drogues de rêves lucides

ACTIONS DU GROUPE

Ce que peut faire le groupe en tant qu'entité

◇ Évolution :

☐ quelqu'unn raconte l'histoire du groupe :
- ○ qui a fondé le groupe
- ○ qui arriva en dernier
- ○ les heurs et les malheurs
- ○ des anecdotes oubliées des autres
- ○ qui a déjà quitté le groupe

☐ une personne a l'opportunité d'évoluer d'une façon qui la rendra ○ plus intègre au groupe ○ plus hostile au groupe
☐ le groupe redéfinit sa raison d'être
☐ le groupe redéfinit ses lois
☐ unn figurantt désire quitter le groupe
☐ quelqu'unn souhaite ○ évincer une personne du groupe ○ accueillir une personne extérieure

◇ Membres :

☐ le secret d'une personne du groupe remonte à la surface
☐ deux personnes ont l'opportunité d'avoir un moment d'intimité
☐ unn figurantt du groupe
- ○ développe des sentiments pour quelqu'unn
- ○ porte secours à quelqu'unn
- ○ est en danger
- ○ se révèle
- ○ agit en conformité à son essence
- ○ agit de façon surprenante
- ○ agit de façon à consolider le groupe
- ○ agit de façon à fracturer le groupe

◇ Ressources :

☐ une ressource du groupe ○ tombe en panne ○ s'épuise toute seule ○ s'avère daubée ○ fuit de son conteneur
☐ le groupe a l'opportunité de récupérer de nouvelles ressources
☐ quelqu'unn a besoin d'une ressource du groupe mais cela pourrait l'épuiser
☐ une ressource étonnante est retrouvée dans le fatras d'affaires du groupe

◇ Cohésion :

☐ une personne du groupe est la cible d'accusations
☐ le groupe se réunit pour :
- ○ un feu de camp ○ une veillée mortuaire ○ un festin ○ une fête ○ une cérémonie ○ un rituel
- ○ une initiation ○ un repos collectif ○ une dispute ○ une planification ○ un moment de partage
- ○ une veillée contée ○ des jeux et sports

☐ une personne amorce une séquence diplomatique au sein du groupe ou vis-à-vis d'un groupe extérieur
☐ un drame éclate au sein du groupe
☐ l'existence même du groupe est mise en danger

LIVRETS DE PERSONNAGES

JE NAQUIS POUR GUERROYER ET POUR GUÉRIR

Dans ce monde impitoyable, il faut se battre pour protéger ses proches. Il faut les guérir aussi.

Je me nomme :
☐ Enguerrangne ☐ Double-Paume ☐ Athéna ☐ Lunar ☐ Belladone
☐ Hiérophante ☐ Cuirasse ☐ Hautelutte

Mon apparence est :
☐ minérale ☐ fracturée ☐ ambivalente ☐ rassurante ☐ impressionnante ☐ humble

Mon caractère est :
☐ chancelant ☐ brisé ☐ ambivalent ☐ impulsif ☐ ferme ☐ doux

Ma quête :
☐ enfin déposer les armes
☐ enfin choisir entre mes deux voies
☐ trouver un moyen de guérir ma propre blessure ou maladie
☐ trouver un remède contre un mal incurable
☐ abattre le fléau qui menace ce qui compte pour moi

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ combattre fraternellement ou mortellement _____
☐ soigner _____
☐ former _____
☐ trouver du réconfort auprès de _____
☐ sonder le passé trouble de _____

Mon équipement de guerre :
☐ une monture ○ cruelle ○ fatiguée ○ noble ○ fragile ○ étrange
☐ un véhicule ○ rouillé ○ pétaradant ○ rapide ○ armé
☐ une arme ○ souillée ○ brisée ○ étincelante ○ ensorcelée ○ terrible
☐ une seconde arme ○ discrète ○ empoisonnée ○ maudite ○ mémorielle
☐ une armure ○ de bric et de broc ○ lourde ○ avec un blason ○ cybernétique ○ en bois ○ avec un défaut

Mon équipement de soin :
☐ des herbes
☐ des instruments
☐ des seringues
☐ des médocs
☐ des fétiches
☐ des symbiotes horlas
☐ une magie qui puise dans ma force vitale
☐ des paroles de réconfort
☐ des gestes qui sauvent

Ce dont je me souviens de mon passé :
☐ un tumulte de bataille et de morts
☐ un long et blanc oubli parsemé de reviviscences post-traumatiques
☐ une parole d'honneur
☐ une vie vouée au mal
☐ un parcours sans histoire que les circonstances ont brisé

J'ai déjà rencontré :
☐ le pardon
☐ unn horla empoisonney
☐ unn goupill qui parlait dans ma tête
☐ un arbre aux pendus
☐ unn soignantt rompuu
☐ une rivière pure
☐ une cascade de sang

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore,** ainsi qu'à l'autre personne (si c'est un personnage). Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, ou tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal, je ressens :

☐ une profonde culpabilité
☐ une ivresse qui pourrait me faire perdre le contrôle
☐ plus rien du tout
☐ un flachebacque d'un meurtre précédent.

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :

☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions neutres

Je peux toujours :

- déclencher une passe d'armes
- entamer un long parcours de guérison
- ouvrir mon cœur
- enseigner mon art
- oublier un combat ou un soin
- trouver de l'aide

Actions vulnérables

(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)

- échouer à faire un soin
- blesser ou tuer en administrant un faux soin
- faire une erreur de diagnostic
- entreprendre un combat inutile
- engager en combat un être que je viens de soigner
- me rendre sur un endroit d'affrontement
- me rendre là où il y a des êtres à soigner

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)

- remporter un combat désespéré
- sauver une vie
- trouver une forme de rédemption
- tuer un être plus meurtrier que moi
- regagner espoir
- trouver comment combattre un mal
- ouvrir une réminiscence belle ou précieuse
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé

MON ORDRE CHEVALERESQUE EST MAUDIT

J'ai fait vœu de chevalerie. Peut-être à une époque ai-je suivi un noble idéal, mais quelque chose à changé dans mon âme ou dans celle de qui me guidait et désormais je suis l'instrument de l'obscur.

Je me nomme :
☐ Auror ☐ Vindicte ☐ Gawain ☐ Hiéraldique ☐ Roncépine ☐ Cœur Fendu

Mon armure (je ne l'enlève jamais) est :
☐ richement ornée mais décrépie ☐ garnie de piques à l'intérieur comme à l'extérieur
☐ noircie comme sortant du bûcher ☐ de forme disproportionnée ou grotesque
☐ avec des pistons, des engrenages et de la vapeur ☐ suintant d'une humeur sombre

Mon caractère est :
☐ repentant ☐ tourmenté ☐ traumatisé ☐ hiératique ☐ dément ☐ inflexible

Ma quête :
☐ accomplir ce que demande l'ordre maudit
☐ retirer mon armure
☐ mettre fin au cycle
☐ me révolter contre ma condition déchue
☐ retrouver le goût de vivre
☐ tuer ce qui me gangrène
☐ m'enfoncer à jamais dans la sylve pour ne plus faire de mal à personne
☐ trouver l'abysse pour regarder au fond

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ _____ me rappelle un mauvais souvenir et je veux exorciser cela
☐ déchiffrer dans les faits et gestes de _____ les signes de la fin du monde
☐ tuer _____ ou en chasser le démon
☐ entraîner _____ dans ma chute pour tromper la solitude
☐ demander du secours à _____
☐ protéger _____ au péril de ma vie

Mon arme :
☐ goutte en permanence du sang d'une victime immolée
☐ me transmet ses émotions
☐ porte un nom dont je ne me rappelle plus
☐ a appartenu à une personne très importante pour moi
☐ est démesurément massive
☐ est aussi mortelle que de fragile apparence

Mon équipement :
☐ la carte du jardin d'Éden
☐ des pièges à fées
☐ une rose ensanglantée qui refuse de faner
☐ une statuette brisée
☐ un lacet d'étranglement
☐ un jeu d'échecs
☐ un anneau de fiançailles rompu

J'ai fait vœu :
☐ à une princesse devenue folle
☐ à une reine devenue horla
☐ au gouffre des temps anciens
☐ au Bouc Noir aux Mille Chevreaux
☐ à un ordre vérolé par les corax
☐ à un enfant mourant

J'ai conservé ce qui me reste d'âme dans :
☐ mon épée presque brisée
☐ un portrait en médaillon
☐ le dernier poème que j'ai écrit
☐ une bouteille abandonnée dans la forêt
☐ une fleur séchée

Mon secret :
☐ j'ai un symbiote horla
☐ unn goupill me manipule
☐ unn sorcieyr m'a envoutey
☐ je suis cybernétique jusqu'à la moelle
☐ je suis juste tristement fanatique
☐ j'ai un trouble mental et je l'ignore
☐ il n'y a qu'un fantôme dans cette armure
☐ ma mort est déjà survenue

Ce dont je me souviens de mon passé :
☐ un envol d'oiseaux sur un spectacle de mort
☐ une longue nuit avant la pâleur de l'aube
☐ un labyrinthe de souvenirs effondrés
☐ les leçons aliénantes de la personne qui fit mon instruction
☐ je suis un infant bâtard qu'on a éloigné pour empêcher de tuer son ascendance
☐ un amour plus grand que tout
☐ les funérailles de l'être qui m'était le plus cher
☐ une éternité de solitude absolue
☐ j'ignore qui je suis

J'ai déjà rencontré :
☐ unn sorcieyr qui se terre au fond des bois
☐ unn chevaliaire de mon ancien ordre qui me pourchasse
☐ unn vieil chienn en quête d'adoption
☐ une belle personne que j'ai terrorisée
☐ une voix au fond d'un puits
☐ un cheval perdu dans les tréfonds

Mes pressentiments :
☐ le temps s'écoule très vite vers la fin
☐ je ne suis pas digne d'exister
☐ toutes mes émotions s'estompent
☐ quelque chose veut prendre le contrôle de mon corps, à moins que je ne devienne un automate
☐ une catastrophe est imminente
☐ mon âme immortelle est toujours présente et veut sortir de sa prison
☐ je vais commettre un acte affreux si je ne me ressaisis pas

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore,** ainsi qu'à l'autre personne (si c'est un personnage). Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, ou tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal, je ressens :

☐ la même douleur physique que ma victime
☐ un minuscule inconfort que je ne comprends pas
☐ le goût de recommencer
☐ le besoin urgent de déclamer un poème en hommage
☐ j'entends les hurlements de tous ceux qui passèrent jadis au fil de ma lame

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :

☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions neutres

Je peux toujours :

- contempler la pourriture du monde
- ruminer de noirs pensers
- déclamer la rime d'une antique geste
- vivre le cauchemar qui hante mon sommeil
- connaître le bref retour de mon ancienne personnalité
- me recueillir devant ce qu'il reste de beauté
- entendre mes anges et mes démons me haranguer

Actions vulnérables

(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)

- tuer des morts-vivants quel que soit leur comportement
- affronter un monstre qui cache une innocence déchue
- se rendre en pèlerinage dans un lieu hanté
- prendre sous mon aile une personne tourmentée comme écuyaire
- briser un être ou une chose précieuse
- détruire ce qui reste de mon âme
- progresser dans ma vile quête ou suivre mon code d'honneur corrompu

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)

- sauver une personne innocente
- se rendre dans un lieu féerique
- apprendre quelque chose sur mes origines
- forger une nouvelle arme
- obtenir le pardon d'une personne
- retenir ma lame au dernier moment
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé

J'INCARNE L'INNOCENCE

Dans cette forêt post-apocalyptique, tous les êtres ne sont pas vils ou blasés. Il existe encor des cœurs purs et j'en fais partie.
Mon destin sera-t-il de transmettre l'espoir, de fédérer les âmes, de devenir victime ou de perdre mes illusions ?

Je me nomme :
☐ Brise ☐ Genièvre ☐ Renaissance ☐ Yverde ☐ Orchidée ☐ Larme

Mon apparence est :
☐ juvénile ☐ ancienne ☐ pâle ☐ vulnérable ☐ porcelaine ☐ belle ☐ pure

Mon caractère est :
☐ doux ☐ espiègle ☐ interrogateur ☐ naïf ☐ insouciant ☐ inconscient
☐ en pleine construction ☐ moralisateur ☐ plaintif ☐ stoïque

Ma quête :
☐ apprendre la vie
☐ trouver un refuge contre les atrocités de ce monde
☐ trouver une famille d'adoption
☐ attendrir un être
☐ trouver une personne à protéger
☐ connaître l'amour véritable
☐ changer de forme pour une plus belle ou pure encor

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ aider _____ à voir la vie du bon côté
☐ trouver refuge auprès de _____
☐ apprendre des leçons de vie de la part de _____
☐ jouer avec _____
☐ aimer _____

Mon équipement :
☐ un pistolet chargé
☐ des bonbons artisanaux
☐ un drapeau blanc
☐ mon doudou
☐ un fétiche imprégné de magie noire, que je pense n'avoir jamais utilisé
☐ un crâne, je commence à oublier qui c'était

Ce dont je me souviens de mon passé :
☐ je pourrais être de nature horla
☐ un véritable lit de roses
☐ si j'ai vécu des traumatismes, ils sont profondément enfouis
☐ j'ai été victime
☐ j'ai été coupable
☐ j'ai perdu de vue une personne plus que moi encor innocente

J'ai déjà rencontré :
☐ unn goupill qui me fit de rusés conseils
☐ unn seigneurr de guerre
☐ ce qui vit dans l'antre des bois
☐ une ombre à la main d'écorce
☐ une figure chérie baignant dans son sang
☐ un logis où vivait l'amour
☐ unn sorcieyr qui me dit ces mots sans âge

Comment je traite les situations de crise :
☐ j'en parle à mon amii imaginaire
☐ cela me choque, par manque de préparation
☐ je déréalise
☐ j'alterne de personnalité
☐ que je gère la situation bien ou mal, c'est un faux-semblant car mon innocence est feinte
☐ j'agis comme un robot et j'oublie aussitôt
☐ je peux vriller définitivement
☐ je pense très bien savoir me défendre

Quand un être pourrait me protéger :
☐ je lui colle aux basques, quel que soit son avis
☐ je lui sers de boussole morale
☐ je répète que je n'ai besoin de personne
☐ je lui propose un moment en tête à tête voire une romance ou une amitié
☐ j'essaie de me rendre insupportable ne voulant qu'on se mette en danger pour moi
☐ je lui apporte réconfort et poésie, ainsi la relation est à l'équilibre

Quand un être est dans la peine :
☐ j'apporte du réconfort par un regard, une parole, un geste ou un cadeau insignifiant
☐ je pars chercher de l'aide dans l'inconnu
☐ je ne comprends pas ce qui se passe
☐ je suis dans l'impuissance
☐ je l'évite comme si cela représentait une concurrence

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore,** ainsi qu'à l'autre personne (si c'est un personnage). Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, ou tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :

☐ je ne me rends pas compte de la gravité de mon acte
☐ je hurle à pleins poumons
☐ je fabrique ensuite un memorabilia en l'honneur de cet être
☐ je pleure toutes les larmes de mon corps
☐ je plonge dans le coma
☐ je deviens définitivement l'incarnation du tourment

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :

☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions neutres

Je peux toujours :

- dire les mots simples qui guérissent
- esquisser les fondations d'un monde meilleur
- pousser une personne dans ses questionnements sensibles
- faire une œuvre d'art naïf
- évoquer un souvenir tendre
- reconstruire un objet brisé avec des bricoles qui brillent
- tendre la main à être en détresse

Actions vulnérables

(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)

- suivre les sons étranges et les voix étrangères
- me perdre dans les tréfonds forestiers
- attirer unn horla
- aller dans un endroit présumé dangereux sans me soucier de ma sécurité
- m'exposer à une zone ou une influence corruptrice
- mettre les autres en danger par mon attitude
- contracter une blessure ou une maladie
- commettre une bêtise de sale gosse
- demander qu'on m'apprenne à me battre

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)

- tuer une figure du mal
- transformer psychiquement une personne
- sauver une personne qui sombrait
- maintenir un groupe soudé
- repousser unn horla
- mieux comprendre qui je suis
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé

LA SORCELLERIE EST MON CADEAU ET MON FARDEAU

L'Apocalypse a renouvelé des forces plus qu'anciennes. Elles coulent dans mon sang ou je les ai apprises. Mais jamais je ne les domestiquerai vraiment.

Je me nomme :
☐ Arcane ☐ Silence ☐ Yvraie ☐ Morgaude ☐ Viveliane ☐ Abîme ☐ L'Autre ☐ Regardre

Mon apparence est :
☐ tordue ☐ angélique ☐ voussée ☐ à la fois jeune et vieille ☐ mutée ☐ trouble ☐ hypnotique ☐ sans âge ☐ sauvage

Mon caractère est :
☐ rebelle ☐ généreux ☐ versatile ☐ impénétrable aux autres comme à moi-même ☐ fanatique ☐ spirituel

Ma quête :
☐ me débarrasser de mon « don » de sorcellerie
☐ entrer en contact avec le Bouc Noir aux Mille Chevreaux
☐ me venger de l'Inquisition
☐ créer un domaine surnaturel pour être à l'abri
☐ aspirer la force des autres sorcieyrs pour qu'il ne reste que moi
☐ briser un ancien maléfice
☐ condamner une personne qui se croit hors d'atteinte
☐ maudire une région entière
☐ devenir horla
☐ accomplir la volonté d'entités plus grandes que moi

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ maléficier _____
☐ exercer ma magie sur _____ avec son consentement
☐ enseigner la sorcellerie à _____
☐ demander à _____ de m'aider à guérir de la sorcellerie
☐ demander à _____ de m'aider à en savoir plus sur les horlas
☐ protéger _____
☐ trouver protection auprès de _____

Mon équipement :
☐ un couteau impossible à nettoyer
☐ des racines de mandragore à forme humanoïde
☐ des clous, fils barbelés et ronces
☐ des animaux empaillés
☐ un chaudron
☐ des herbes
☐ des produits hallucinogènes
☐ du limon issu d'une rivière surnaturelle
☐ de la viande noire, matière intelligente, addictive, délirogène, toxique, mystique

Ma magie fonctionne :
☐ sans intermédiaire, mais cela altère (entourer) mon corps, mon esprit, mon âme ou ma santé
☐ par la consommation de substances
☐ par la lecture d'un grimoire maudit
☐ par de complexes rituels
☐ par un séjour dans les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
☐ par un pacte avec unn horla
☐ par la confection d'un fétiche
☐ par l'élaboration de potions baroques
☐ par une médiation symbolique

Si j'ai la sorcellerie en moi de façon innée, c'est par (voir A). Si je l'ai acquise en apprentissage, c'est par (voir B).

A :
☐ la dégustation d'un fruit défendu
☐ le sang d'une personne parente
☐ l'exercice de pouvoirs sorciers instinctifs à mon insu
☐ la morsure d'une bête sauvage
☐ la noyade au fond d'un puits
☐ la mort d'un frère ou d'une sœur
☐ une divagation en forêt profonde
☐ la malédiction d'un être en proie à la rancune
☐ la connexion profonde avec un être dans la tombe
☐ l'effaçage de mon passé et l'endossement d'une nouvelle identité et d'un nouveau nom

B :
☐ les leçons espiègles d'unn féerique
☐ le contact avec unn horla
☐ unn varou, redoutable loupv-sorcieyr mortt-vivantt
☐ l'épousaille d'unn corax
☐ l'initiation d'unn sorcieyr dans une relation mutuellement consentie
☐ l'esclavage mental sous l'emprise d'une personne en proie à ses démons
☐ la personne marginale à la lisière du village
☐ l'amitié profonde avec une créature à tête de chouette
☐ la lecture d'un grimoire aussi fascinant que corrompu
☐ l'écoute attentive de cris en langue putride lancés dans la nuit

Mon ennemii est :
☐ mon doppelgänger
☐ un membre de ma famille de sang
☐ une personne rivale en sortilège ou qui veut absorber ma force ou mon territoire
☐ une personne qui veut me tuer pour effectuer un désenvoûtement
☐ unn horla qui veut se nourrir de moi
☐ unn enfant dont l'innocence ou la bêtise peut détruire jusqu'à mon être même
☐ mes propres pensées qui se retournent contre moi
☐ la cible d'un de mes sortilèges

Je pratique la sorcellerie :
☐ pour le bien
☐ pour le mal
☐ pour la nature
☐ contre mon gré
☐ pour limiter ma souffrance
☐ pour une cause
☐ pour mes intérêts
☐ par tradition
☐ par pulsion
☐ uniquement sur des personnes informées et consentantes

Si j'ai un familier, c'est :
☐ un corbeau ou une corbelle, peut-être de nature corax
☐ unn goupill à la loyauté discutable
☐ unn chienn noirr maigre et sans tête
☐ un hibou capable de me conduire dans les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
☐ une bête avec qui j'ai une relation romantique ou érotique
☐ une vipère qui glisse sans bruit sur mon corps
☐ une chauve-souris dont je peux percevoir le sonar
☐ unn féerique qui me supplie de lui ouvrir sa cage

Le choc en retour peut s'exercer sur moi si (gagner une goutte d'égrégore à chaque fois) :
☐ j'ai bâclé mon sortilège
☐ j'ai attaqué une cible plus forte que moi
☐ j'ai attaqué une cible protégée par un talisman
☐ je suis la cible d'une personne qui pratique le désenvoûtement
☐ l'égrégore est trop chaotique dans le secteur

Pour éviter le choc en retour, je n'ai pris aucune précaution, ou j'ai triangulé sur :
☐ une bête innocente
☐ un être aimé
☐ une personne inconnue
☐ unn horla qui risque de se venger un jour
☐ un arbre qui fait pourrir la forêt à chaque décharge déviée sur lui
☐ mon familier

Si je reçois le choc en retour (volontairement ou par absence de triangulation), je :
☐ reçois une blessure physique
☐ perds la raison
☐ perds de l'espérance de vie
☐ subis l'effet de mon sortilège
☐ me transforme peu à peu en horla

Si je m'abstiens trop longtemps d'utiliser la sorcellerie :
☐ je ressens les effets du manque
☐ je perds la mémoire
☐ je perds la raison
☐ je contracte blessure ou maladie
☐ je deviens plus vulnérable aux attaques sorcières

Si je pratique trop souvent la sorcellerie, je :
☐ perds le contrôle
☐ me transforme en horla
☐ attire des horlas
☐ attire l'attention d'autres sorcieyrs
☐ attire l'attention de personnes qui chassent les sorcieyrs ou de désenvoûtaires

Mon rapport à la langue putride, langue des animaux, des sorcieyrs et des horlas :
☐ je n'y comprends rien et devrai l'apprendre pour passer un palier
☐ je la baragouine à peine assez pour comprendre les goupils et les corax
☐ elle m'innerve assez pour que je comprenne aussi les langues animales
☐ elle coule si abruptement en moi que je peux converser avec les horlas
☐ elle fait partie si intégrante de mon être que la forêt me parle et je perds peu à peu le contrôle

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :
- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore,** ainsi qu'à l'autre personne (si c'est un personnage). Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, ou tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :
☐ j'accumule du pouvoir (je gagne une goutte d'égrégore)
☐ cela anesthésie ma magie pendant une journée
☐ j'apprends une nouvelle forme de sorcellerie (cocher une de plus dans la rubrique « je sais », ci-après)
☐ unn horla détecte ma présence
☐ je prends l'équivalent d'un choc en retour

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Pour récolter du pouvoir, je :

(chaque action rapporte une goutte d'égrégore)
☐ maléficie une personne ou son domaine
☐ torture un être ou un arbre
☐ me blesse moi-même
☐ aspire certaines sortes de sentiments autour de moi
☐ pars dans les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
☐ combat en sortilège d'autres sorcieyrs pour aspirer leur force
☐ me rends au sabbat

Je sais :

(chaque sort me coûte une goutte d'égrégore)
☐ jeter le mauvais œil
☐ blesser ou tuer par décharge énergétique
☐ façonner un être ou une chose
☐ envoûter les émotions d'un être
☐ contacter des horlas ou des entités mythologiques
☐ ensorceler la nourriture
☐ lire le passé ou l'avenir
☐ accéder à des vérités cachées
☐ transcender la condition humane

Je peux aussi : *(pour une goutte d'égrégore)*
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé

SEULS LES FLINGUES SONT FIABLES ET JUSTEMENT J'EN AI DEUX

Je ne suis pas de ce monde, mais je l'explore ou j'y fuis. Seuls deux êtres m'accompagnent, ils sont le rempart entre moi et la dure réalité, de bons vieux guns à gros calibre venus d'une époque où les choses étaient plus simples.

Je me nomme :
☐ Loner ☐ Jefferson ☐ Calamity ☐ Janis ☐ Mac ☐ Phantom ☐ Misery ☐ Shadow ☐ Jolene ☐ Honey

Mon apparence est :
☐ poussiéreuse ☐ écorchée ☐ ténébreuse ☐ pré-pubère ☐ usée jusqu'à la moelle ☐ increvable

Mon caractère est :
☐ insupportable ☐ taiseux ☐ en retrait ☐ héroïque ☐ cynique ☐ rustique
☐ menaçant ☐ indéchiffrable ☐ mystérieux ☐ blagueur ☐ élégant

Ma quête :
☐ retrouver mon ou mes proches perdus
☐ envoyer une saloperie six pieds sous terre
☐ retourner d'où je viens
☐ trouver un arpent de terre qui serait pour moi et ma famille d'adoption
☐ rompre avec la solitude en trouvant quelqu'un à aimer
☐ fonder une ville utopique
☐ trouver de l'or
☐ mettre une infinité de forêt entre moi et mes poursuivantts
☐ disparaître à jamais dans le monde sauvage
☐ avoir la révélation totémique que je recherche
☐ faire disparaître cette migraine qui me pourrit la vie

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ je veux former _____ au tir
☐ je veux que _____ ait un rôle plus utile dans notre bande
☐ je veux empêcher _____ de nuire
☐ je veux flinguer _____ dans le dos ou en duel honorable, je sais pas encore
☐ je veux explorer la forêt avec _____

Mon premier flingue est :
☐ rouillé
☐ steampunk
☐ richement orné
☐ explosif
☐ hanté par l'âme de la personne meurtrière qui la posséda avant moi
☐ avec un peu trop d'encoches sur sa crosse
☐ le seul truc régulièrement astiqué de tout mon attirail

Mon deuxième flingue est :
☐ béni
☐ marqué à un nom qui n'est pas le mien
☐ l'héritage d'une personne importante pour moi
☐ ramassé sur un cadavre
☐ trouvé dans un champ de ruines maudit
☐ acheté contre beaucoup trop cher
☐ du sang en goutte en permanence

Mon stock de munitions :
☐ zéro-nada-finito
☐ une balle par flingue
☐ six balles dans chaque barillet
☐ les balles sont la seule chose qui ne m'a jamais manqué

Mon chapeau :
☐ stetson ☐ melon ☐ sombrero ☐ casquette militaire ☐ haut-de-forme
☐ canotier ☐ toque avec une tête et une queue de raton-laveur

Mes fringues :
☐ poncho ☐ cache-poussière ☐ chemise à franges ☐ veste sioux ☐ uniforme militaire
☐ veste en jeans de la mine ☐ chemise, gilet, nœud pap, montre à gousset

de style :
☐ boueuses ☐ déchirées ☐ en haillon ☐ étonnamment propres ☐ environnées de moucherons
☐ puantes ☐ empestant le parfum ☐ présentent des impacts de balles

Mes pompes :
☐ bottes de cavalerie ☐ mocassins ☐ souliers vernis ☐ pieds nus

Mon équipement :
☐ tabac à chiquer
☐ dynamite
☐ un serpent
☐ du whisky
☐ un jeu de cartes truqué
☐ dix mètres de bonne vieille corde
☐ un cigare que je garde pour une grande occasion
☐ un banjo
☐ un petit miroir
☐ une boîte de haricots en conserve
☐ une boîte à musique
☐ un harmonica
☐ une guimbarde

Mon cheval / ma jument :
☐ là où je vais, un canasson ne mérite pas d'y aller
☐ un appaloosa sauvage et sans selle
☐ une créature noble qui semble comme perdue par ici
☐ une carne au caractère pire que le mien
☐ une belle bête malgré la fange qui la recouvre
☐ un animal si fidèle qu'il est toujours revenu malgré mes tentatives de le mettre en fuite
☐ un être qui n'est pas tout à fait naturel
☐ une rosse un peu folle, puissante et qui jamais ne fut vraiment dressée
☐ une monture aussi stupide qu'infiniment attachée à moi
☐ un spécimen d'une intelligence à faire frémir

Ce dont je me souviens de mon passé :
☐ une désastreuse tuerie
☐ une tombe sur laquelle j'ai moi-même planté une croix avec deux planches
☐ une partie de cartes qui a mal tourné
☐ un portail dans le désert
☐ un être qui nage dans la rivière, et cela m'hypnotise
☐ on me poursuit, on veut ma peau
☐ une mission de ranger qui n'en finit pas

Pourquoi j'ai appris à tirer :
☐ pour me venger
☐ parce que c'était déjà trop tard pour sauver ce qui aurait dû l'être
☐ pour faire un sale boulot
☐ pour suivre les diktats d'une autorité
☐ par jeu
☐ par faiblesse
☐ par amour

Le feu du bivouac m'est utile pour :

☐ allumer une cigarette
☐ me rappeler des chansons déprimantes
☐ me laisser aller à la confidence
☐ cacher mes larmes
☐ éloigner les horlas, les loups et les serpents
☐ jouer de la guitare

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :
- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore,** ainsi qu'à l'autre personne (si c'est un personnage). Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, ou tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :
☐ je m'améliore en tir
☐ je rajoute aussitôt une encoche à ma crosse même si ce n'est pas le moment
☐ j'adresse une prière cynique
☐ je laisse tomber mes flingues

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions vulnérables

(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)
- baisser ma garde au plus mauvais moment
- accorder ma confiance à quelque coyote
- prendre un bain un peu trop loin de mes guns
- nourrir de sombres pensées en manipulant mes armes
- avoir la gâchette trop facile
- braquer une personne nouvelle venue
- me soûler la gueule bien au-delà du raisonnable

Actions neutres

Je peux toujours :
- faire une éloquente démonstration de tir
- faire une tirade désabusée au sujet de gunfights, de la mort ou des pieds-tendres qui nourrissent les asticots
- pointer quelqu'un avec mon index et mon majeur en sifflant
- faire un acte généreux qui dément un peu mon image menaçante

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)
- shooter une menace majeure
- couvrir la retraite de personnes importantes
- mettre en déroute une bande redoutable
- descendre à la chaîne une poignée de gibiers de potence
- acquérir un nouveau statut : ranger, autochtone, gibier de potence, shériff ou en chasse de primes
- changer de quête
- trouver une résolution sans vider mon barillet
- échapper à une mort certaine
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé

JE POSE DU SON POUR QUE LA FORÊT RETROUVE SA VOIX

Il faut croire qu'il reste un peu d'essence et d'électricité, en tout cas moi j'ai un camtar et de la musique et je trace un sillage sonore à travers bois d'une intensité que ce monde à l'agonie n'avait plus connu

Je me nomme :
☐ oNyX ☐ Turfu ☐ Mush-Room ☐ Body ☐ Psylog ☐ Carroll

Mon apparence est :
☐ roots ☐ tribale ☐ punk ☐ combi ☐ rituelle ☐ camouflage ☐ masquée
☐ folklorique ☐ hippie ☐ touareg ☐ rastafari édentée

Mon caractère est :
☐ lunatique ☐ rêveur ☐ étrangement lucide ☐ mystique ☐ sage ☐ perché
☐ destroy ☐ anarchiste ☐ aventurier ☐ déglingué ☐ fraternel

Ma quête :
☐ oublier l'horreur de ce monde
☐ faire tomber les murs des vérités cachées
☐ grandir en tant qu'être
☐ vivre une vie de joie et d'instant présent
☐ reconstruire une société meilleure, anarchiste, nomade et collective
☐ donner un sens à l'univers
☐ invoquer des horlas voire des entités mythologiques au-dessus
☐ faire taire mon désespoir
☐ trouver l'amour ou une famille de cœur

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ faire entrer _____ dans la danse et dans la transe
☐ capturer l'égrégore de _____ pour la mettre dans mon son
☐ embarquer _____ dans mon camtar
☐ confier mon animal ou ce qui vit dans mon camtar aux bons soins de _____
☐ pousser _____ à se lâcher et se révéler

Mon style musical de prédilection :
☐ techno forestière ☐ psy-trance ☐ hardbass ☐ punk ☐ drone
☐ dubstep ☐ post-hardcore ☐ ethno ☐ dark folk ☐ dungeon synth

Mes instruments :
☐ console électro hors d'âge
☐ guitare électrique branchée sur l'espoir
☐ batterie défoncée de toutes parts
☐ un gamelan au son ancestral
☐ des percus africaines
☐ des amplis telluriques

D'où je tire mon essence et mon élec :
☐ de la choure à des communautés
☐ de la fouille de ruines dangereuses
☐ d'un pacte avec unn horla
☐ d'un talent inégalable pour le système D
☐ de la lo-tech solarpunk
☐ je sais pas vraiment et je m'en fous

Mon camtar est :
☐ étonnamment tout-terrain
☐ sur chenilles
☐ tiré par deux ânes
☐ peint dans un style : ○ hippie ○ tribal ○ keupon ○ street art
☐ déglingué au dernier degré
☐ bichonné comme au premier jour de fiançailles
☐ plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur
☐ équipé d'un GPS pour les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves

Vit avec moi dans mon camtar :
☐ une personne plus morte que vivante
☐ unn môme qui kiffe la vibe
☐ la personne que j'aime plus encore que la musique ou que mon mode de vie
☐ une chose pas sûre qu'elle soit humane
☐ des cauchemars un peu relou à force
☐ unn grourss qui fait souffrir les essieux mais je lui pardonne à cause de son doigté exceptionnel sur les vinyles
☐ une personne hyper vieille et sage
☐ un peu trop de monde mais t'inquiète c'est cool

Mon chien ou ma chienne est :
☐ moitié loup, moitié renard, moitié autre chose
☐ une histoire sur pattes faite de cicatrices
☐ connectey aux horlas
☐ mon seul pote
☐ l'animal de personne, maître de soi-même
☐ la mascotte de tout le monde
☐ notre guide dans le sauvage

Mon arme est :
☐ inexistante, peace and love
☐ le cric du camtar, arme improvisée sans préméditation
☐ un cran d'arrêt parce qu'on ne sait jamais
☐ une batte à clous parce que des fois je pète un plomb
☐ un gun que le diable a mis mes mains une nuit de déchirure

Sur mes raves, cocher ○ pour ce que je distribue et △ pour ce que j'interdis :
○ △ la vodka ○ △ la transe ○ △ les horlas ○ △ les métamorphoses ○ △ les champis ○ △ les cachetons ○ △ l'art total
○ △ les amplis trop forts ○ △ les seringues ○ △ les capotes ○ △ le polyamour ○ △ des bolas enflammés
○ △ les humeurs sombres ○ △ les rêves ○ △ les cauchemars ○ △ le bédo transgénique ○ △ les free hugs

Ce dont je me souviens de mon passé :
☐ tracer la route, toujours la forêt, ça ressemble à rien
☐ des endroits luxueux dont le simple souvenir me donne la gerbe
☐ un orphelinat glauque
☐ une famille de cas soc' qui me manque terriblement
☐ une caravane nomade de toutes les ethnies
☐ j'étais un enfant sauvage et je comprends encore la voix de certaines bêtes

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore,** ainsi qu'à l'autre personne (si c'est un personnage). Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, ou tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :

☐ je perçois les vibrations émotionnelles de l'être dans tout mon corps
☐ ça doomise définitivement mon son
☐ ça devient addictif
☐ ça m'apporte une révélation sur l'univers
☐ ça me donne le don temporaire d'ubiquité

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :

☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions neutres

Je peux toujours :

- pousser un paquet de personnes hétéroclites à danser
- attirer par le son des personnes vers mes raves
- faire une jam avec une ou des personnes cool
- balancer des punchlines à moitié deep à moitié éclatées
- sortir de la came de mes poches comme si elles étaient directement reliées à l'abysse

Actions vulnérables

(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)

- ouvrir mon crâne à ce que l'égrégore a à dire
- attirer unn ou des horlas à mes raves
- attirer par le son des personnes pas cool ou des prédataires
- perdre une partie de mon audition
- rechercher des expériences plus intenses
- me fasciner pour les transformations
- accéder à la langue putride, langue des bêtes, des horlas et des sorcieyrs

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)

- repousser le monstrueux par la musique
- rassembler des âmes déglinguées
- par la vibration, entrer en contact avec « quelque chose »
- ouvrir les portes de la perception à une personne paumée
- accéder à une compréhension du monde aussi brève qu'intégrale
- donner de la joie
- avoir des flashes de l'Âge d'Or
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé

JE SUIS L'ARTISTE DE LA FIN DU MONDE

Parce qu'il faut bien dépeindre ce qui vient après.

Je me nomme :
☐ Prisme ☐ Écho ☐ Skalde ☐ Flanelle ☐ Papilionn ☐ Plume ☐ Digitale

Mon apparence est :
☐ déguenillée ☐ négligée ☐ folle ☐ sophistiquée ☐ élégante ☐ baroque ☐ laide ☐ anachronique ☐ sublime ☐ hors-norme

Mon caractère est :
☐ fantasque ☐ hanté ☐ primesautier ☐ sarcastique ☐ illuminé ☐ onirique ☐ poétique
☐ faustien ☐ dévergondé ☐ débauché ☐ transgressif ☐ idéaliste ☐ absolu

Ma quête :
☐ comprendre les autres
☐ apaiser mon tourment
☐ faire renaître le monde d'avant
☐ accoucher un nouveau monde
☐ témoigner de la forêt et des êtres qui la peuplent
☐ créer un bouleversement politique
☐ sauvegarder la mémoire collective
☐ traduire les messages des horlas
☐ laisser parler mes démons
☐ trouver si possible la gloire, au moins l'amitié

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ je veux former _____
☐ je veux faire une œuvre en hommage à _____
☐ je veux faire une œuvre contre _____
☐ je veux guérir _____ par l'art
☐ je veux corrompre _____ par l'art
☐ _____ est ma muse
☐ je veux m'attacher à _____ en espérant que cela me force à renoncer à mon art

Mon art :
☐ l'art martial ☐ l'escrime ☐ la peinture ou le dessin ☐ le chant ☐ la vidéo ☐ la sculpture
☐ le jeu de rôle sur table ☐ le jeu de rôle grandeur nature ☐ le théâtre ☐ l'art corporel ☐ le jeu vidéo
☐ le sommeil et les rêves ☐ la mode ☐ l'art total ☐ un art totalement nouveau
☐ la contemplation ☐ l'art de vivre ☐ les échecs ☐ la dérision

D'où vient mon art :
☐ d'un traumatisme
☐ de reliques de l'Âge d'Or trouvées dans un coffre
☐ de la famille et des amiis
☐ d'un contrat passé avec une créature cachée dans les branches
☐ d'unn fieffey goupill (qui vit peut-être encore dans ma tête)
☐ de la consommation d'une substance
☐ d'une profonde humanité
☐ de pulsions inexplicables
☐ d'unn magister qui me manque et que je n'ai pas eu l'occasion d'impressionner
☐ de la vision d'un charnier qu'il me faut à tout prix dépasser

Mon équipement (en plus de ce qui est spécifique à mon art) :
☐ un carnet
☐ une carriole
☐ une arme
☐ du vin
☐ unn renardd presque apprivoisey
☐ un corbeau ou une corbelle qui chante
☐ un trésor à grignoter
☐ une œuvre maudite

Mon art et les autres :
☐ mon art est vertical et frappe comme la foudre
☐ mon art est totalement ouvert à l'interprétation
☐ mon art est hermétique même à moi
☐ mon art ne se conçoit que comme la partie d'un élan collectif
☐ mon art est imitation des autres
☐ mon art se nourrit des êtres

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore,** ainsi qu'à l'autre personne (si c'est un personnage). Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, ou tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :

☐ j'aurai l'obligation de l'intégrer dans mon art
☐ le traumatisme bute ma créativité
☐ je ressens une émotion esthétique plus intense que mon art
☐ je vais chercher à donner un sens à cela

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :

☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions vulnérables

(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)

- faire un pacte horla pour faire grandir mon art
- découvrir dans mon art un détail que je ne me rappelles pas avoir mis
- me rendre dans un endroit chelou à la recherche d'inspiration
- recueillir le témoignage d'une personne limite
- me confronter à une œuvre tierce profondément dérangeante ou bouleversante
- créer une œuvre toxique
- trouver unn sulfureuxz mécène

Actions neutres

Je peux toujours :

- apprendre une nouvelle technique
- recruter du public
- recruter des participantts
- obtenir l'aumône de quelques souvenirs
- déclencher une polémique esthétique
- arpenter la nature pour que l'inspiration m'y frappe

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)

- créer une passerelle entre les êtres
- créer une œuvre qui guérit
- soulever le cœur des gens
- connecter l'humanité à des êtres d'une autre nature
- enlever un peu du poids du monde
- apaiser un être hostile ou ouvrir un dialogue
- gagner un combat par mon art
- exhumer des œuvres perdues
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé

JE SUIS DE L'ENGEANCE GOUPIL ET LES RENARDS SONT MES FRÈRES

J'appartiens au peuple roux qui glapit dans les sous-bois, aux renardds sentientts qu'on appelle les goupills. Ma mémoire est sans faille, les humanes ne soupçonnent pas forcément mon existence, mais quand c'est le cas, j'ai rarement bonne réputation.
Contrairement aux humanes, j'ai une mémoire parfaite.
En tant que goupill, j'ai la capacité de faire un jumelage, ce qui veut dire que je peux entrer dans la tête d'un autre être sentient, avec ou sans son consentement. Une fois jumeley, j'ai accès à toute les pensées, à la mémoire et aux sens de la personne, et je peux aussi parler dans sa tête. Le jumelage n'est pas réciproque, sauf si je le fais avec unn autre goupill.
Il est possible que je sois impliquey dans la guerre des ours, un conflit armé qui oppose les humanes au Harpail (la coalition des goupills et des grourz.

Je me me nomme :
☐ Futé ☐ Gribouille ☐ Crassousse ☐ Croustille ☐ Chiquetrouille ☐ Rheinhardt ☐ Museau ☐ Grigne ☐ Crispe
☐ Nénesse ☐ Cloporte ☐ Craquotte ☐ Rocambole ☐ Fieffé ☐ Ulysse ☐ Loki ☐ Sacripan ☐ Velours ☐ Chipouille
☐ Percehaie ☐ Malebranche ☐ Rovel ☐ Moustache ☐ Canine ☐ Vespre ☐ Milène ☐ Minaude ☐ Musarde ☐ Furène
☐ Caresse ☐ Morsure ☐ Grymbarte ☐ Rousse ☐ Fauve ☐ Rubis ☐ Crinière ☐ Pourpre ☐ Vibrisse ☐ Roussotte
☐ Gibeline ☐ Flammèche ☐ Daphné ☐ Rouge ☐ Broussaille ☐ Pain d'épice ☐ Quenotte ☐ Roussette

Mon apparence est :
<u>○ quadrupède (apparence de renard)</u>
☐ rousse ☐ bleue ☐ noire ☐ grise ☐ blanche
☐ pouilleuse ☐ bigarrée ☐ boueuse ☐ pelée ☐ mignonne
☐ pelucheuse ☐ hirsute ☐ estropiée ☐ lustrée ☐ espiègle

<u>ou ○ bipède (renardd anthropomorphe)</u>
☐ encapuchonnée ☐ enfantine ☐ guerrière ☐ déguenillée
☐ exotique ☐ camouflée ☐ aristocratique ☐ chamanique
☐ puante ☐ balafrée

Mon caractère est :
☐ alcoolique ☐ revanchard ☐ farceur ☐ dément ☐ gentil ☐ cruel ☐ rusé ☐ fourbe ☐ stratège ☐ espiègle
☐ solitaire ☐ obséquieux ☐ maladroit ☐ bruyant ☐ manipulateur ☐ meurtrier ☐ lunatique ☐ pragmatique ☐ artiste
☐ influent ☐ protecteur ☐ timide ☐ furtif ☐ traumatisé ☐ agressif ☐ gourmand ☐ jovial ☐ sauvage ☐ optimiste
☐ rebelle ☐ yolo ☐ altruiste ☐ révolté ☐ expérimentateur ☐ capricieux

Ma quête :
☐ trouver un petit terrier pour vivre au calme
☐ rejoindre un harpail de goupills et de grourz
☐ fuir la guerre des ours
☐ permettre une percée décisive dans la guerre des ours
☐ intégrer une communauté humane
☐ faire le plus possible de bons et de mauvais tours
☐ fonder une troupe de spectacle
☐ permettre la paix entre humanes et animaux sentients
☐ me faire engager comme assassinn expertt
☐ faire de la vie une fête
☐ survivre dans ce monde de brutes

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ me jumeler avec _____ [○ avec ○ sans] son consentement
☐ faire bon tour à _____
☐ jouer un mauvais tour à _____
☐ me lier d'amitié avec _____
☐ trahir _____

Mon équipement :
☐ matériel de crochetage ☐ jeu de tarot truqué ☐ poil à gratter ☐ cape et capuche ☐ couteau de botte ☐ piège a loup
☐ sucreries ☐ mini-pistolet Derringer ☐ grenade ☐ fausses mains humaines ☐ lacet étrangleur ☐ boules puantes
☐ collets ☐ théâtre de marionnettes ☐ des pétards ☐ de la poudre à fumée ☐ un jeu d'échecs ☐ une radio amateur
☐ un jeu de bonneteau ☐ un jouet d'enfant ☐ un trésor de guerre ☐ un coffret à double fond ☐ un accordéon
☐ une seringue de pelade, maladie qui pourrait me transformer en humane

Mon passé :
☐ je souffre de l'oubliotte, une maladie qui touche quelques non-humanes et les rend amnésiques
☐ je souffre de la pelade, une maladie qui me transforme peu à peu en humane
☐ j'ai volé unn enfantt humane pour l'offrir aux grourz afin qu'eyls le transforment en l'unn des leurs
☐ j'ai dû participer à de sanglantes batailles auprès des grourz contre les humanes
☐ ma tête est mise à prix un peu partout à cause de mes goupilades
☐ j'ai toujours réussi à passer inaperçuu jusqu'à présent
☐ j'ai dupé un être puissant qui depuis me pourchasse
☐ j'ai fait trop preuve de gentillesse, on me l'a fait payer
☐ jusqu'à présent j'ai réussi à pas me faire remarquer mais je brûler de faire un gros coup, alors ça va changer
☐ une de mes ruses a déjà coûté la vie à quelqu'unn
☐ je me suis évadey de prison
☐ toute ma vie (et celle des autres) n'a été qu'une farce
☐ j'ai jamais tué de chat ou alors y'a longtemps, ou y sentait pas bon
☐ une romance avec une personne ○ humane ○ corax ○ horla
☐ les goupills et les corax ont crée le monde puis se sont fâcheys
☐ j'ai piégé unn corax en feignant la mort
☐ j'ai dupé un varou (un loup sorcier) et ça pourrait se retourner contre moi
☐ ma famille a été enfumée dans son terrier
☐ j'ai dû chasser des renardds pour le compte d'unn seigneurr
☐ j'ai déjà été jumeley avec un être qui a connu le trépas et j'en ai ressenti :
○ de la peine ○ de la joie ○ un traumatisme ○ de l'amusement ○ de la colère ○ de l'indifférence ○ du désespoir

Si j'ai unn compagnonn renardd :
son apparence est _____ (voir apparence quadrupède, plus haut)
et son caractère est :
☐ futé ☐ neuneu ☐ peureux ☐ enragé ☐ foufou ☐ prudent ☐ téméraire ☐ insoumis ☐ fidèle ☐ juvénile ☐ sénile

Si j'ai un terrier, il est :
en colocation avec ○ une famille de blaireaux ○ une bande de goupills hétéroclites ○ des renardds ○ unn horla
avec de multiples sorties secrètes
si vaste et ancien que je n'en connais pas tous les recoins
rempli de reliques
garni de pièges et d'alarmes
décoré en style ○ punk ○ cottagecore ○ renaissance ○ stalker
dans un emplacement tenu secret même pour les autres goupills
avec plusieurs sacs de survie disséminés au cas où il faudrait déguerpir
le seul endroit au monde où il fait bon vivre
sale et puant mais c'est comme ça que je l'aime et ça refoule les gêneurs
suffisamment large pour accueillir ○ des humanes ○ des grourz
un véritable bunker qui fonctionne à la science étrange
une cache d'explosifs qui peut péter à tout moment
un magasin de farces et attrapes

Mon rapport à la guerre des ours :
☐ je n'en ai jamais entendu parler
☐ j'ai déserté mon poste et fui les combats
☐ je me voue corps et âme à la croisade de mes mestres les grourz
☐ nous les goupills manipulons par jumelage ces idiots amnésiques de grourz pour leur faire accroire des crimes commis contre eux par les humanes et nous en servir comme fer de lance
☐ la guerre des ours est folie et c'est elle que je combats
☐ je suis unn espionn au service des humanes, ou agent double, ou triple (j'ai perdu le compte)
☐ je fuis la conscription
☐ pour l'instant, elle n'est pas dans nos contrées et je ne me suis pas encore fait d'opinion, mais le conflit se déportera forcément par ici
☐ j'occupe un poste de ○ soldatt ○ inventeurz ○ artificieyr ○ éclaireurz ○ commando ○ espionn
○ rapt d'enfants humanes pour les faire transformer en grourz

Mon rapport à la langue putride, langue de mon peuple, mais aussi animaux, des sorcieyrs, des horlas et des créatures :
☐ c'est ma langue natale et c'est parler humane qui me révulse
☐ c'est un privilège de pouvoir communiquer avec autant d'espèces, les humanes en sont incapables
☐ c'est une vilaine langue mais bien pratique pour communiquer sans se faire comprendre des humanes
☐ c'est une langue qui salit notre nature et nous conduira à notre perte
☐ vais-je faire comme ces goupills qui la marmonnent pour entrer en contact avec des déités horlas ?
☐ plus je la parle et plus je sens des pouvoirs sorciers affluer en moi

Si je me suis déjà jumeley à un être, il s'agit d'unn :
☐ humane ☐ goupill ☐ grourz ☐ corax ☐ horla ☐ féerique ☐ horsainn (être se transformant en horla)
je l'ai jumeley [○ avec ○ sans] son consentement
(et si sans son consentement, l'être ○ sait que je l'habite ○ croit que je suis juste une de ses voix intérieures).
et mon rapport avec cet être est le suivant (choisir une catégorie : ○ amour ○ manipulation ○ étrangeté)

Amour :
☐ j'ai grand besoin de créer un lien affectif fort mais je cours le risque de prendre trop de place ou de créer le malaise
☐ je ne vis que pour sentir son sourire, je veux la réconforter, par des histoires drôles et des invites aux bêtises
☐ je lui voue un amour total, j'adore lui parler en esprit mais ne lui ai pas encore avoué mes sentiments
☐ ce lien me sert d'ancre alors que ma santé mentale vacille
☐ je ressens de l'amitié mais celle-ci reste conditionnée à ses actes
☐ je dois lutter pour préserver son intégrité physique ou mentale
☐ je veux sincèrement l'aider et fouille dans cet esprit pour connaître ses besoins et les satisfaire
☐ je l'utilise comme émissaire pour que les humanoïdes fassent la paix avec les goupills
☐ je veux connecter mon hôte avec ce qui est essentiel, avec ce qu'on ne voit qu'avec le cœur
☐ je me blottis dans le nid que forment ses pensées et les souvenirs, je recherche sa chaleur et le réconfort mutuel

Manipulation :
☐ la haine est ma principale motivation et veux pousser la personne que j'habite à agir contre mes ennemiis
☐ j'en ai marre de cett hôte, vivement son trépas que je puisse être libre
☐ j'augmente son pouvoir sorcier et en échange je lui demande de faire des dingueries
☐ j'en ferai la première pierre d'un culte aux goupills
☐ je lui raconte des ragots, de façon plus ou moins déformée-amplifiée selon mon humeur
☐ j'aime la sensation de pouvoir, alors je manipule mon hôte pour prendre l'ascendant sur les autres
☐ je prétends être l'incarnation de son passé oublié par mon hôte : de gros mythos pour exercer mon emprise
☐ je traite mon hôte selon les ordres qu'on me donne

Étrangeté :
☐ je joue avec cette marionnette, la fais douter de ses perceptions et de ses sentiments, et la pousse à des actes stupides
☐ je l'invite à se reconnecter au sauvage, au mystère des bois, à l'immensité et à la profondeur de la forêt
☐ j'ai un rôle important à jouer dans son destin et la guide ou la manipule en ce sens
☐ je m'investis beaucoup dans sa mission de vie, que je juge cruciale pour le monde
☐ je ne sens plus mon corps de renardd ; serais-je en fait mon hôte ?
☐ je lui permets de rentrer en contact avec les autres goupills via des possessions
☐ je creuse des galeries vers les pensées des autres et les lui livre à la demande mais des fois j'invente ou je brode
☐ je renifle l'avenir du mieux que je peux et le lui confie
☐ j'adore faire des farces dont je rends mon hôte complice ou victime ; mais je ne sais pas m'arrêter à temps
☐ je m'intéresse essentiellement à la bouffe, à ses souvenirs de repas, je ne lui parle que de faim et de gastronomie.
☐ je communique en lui envoyant des rêves et des cauchemars éveillés
☐ victime d'expérimentations magiques ou technologiques qui ont amplifié mes pouvoirs mentaux,
je lui envoie des décharges télépathiques ou des inceptions d'idées ou de souvenirs profonds

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore,** ainsi qu'à l'autre personne (si c'est un personnage). Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, ou tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :

☐ je ne ressens aucun remords
☐ cela me donne envie de recommencer
☐ je réalise que je suis le maillon d'une infinie chaîne de violence
☐ cela tue mon enfant intérieur
☐ je brûle du désir de réparer ce mal, eût-il été nécessaire

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :

☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions vulnérables

(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)

- kidnapper unn enfant
- attirer ○ la haine ○ la milice
- être victime des mauvais préjugés qu'on a sur les goupills
- trahir la confiance qu'on m'a accordée
- subir des représailles suite à un de mes actes ou à celui d'unn autre goupill
- subir une tentative de soumission par unn grourz
- être la cible d'une chasse à courre

Actions neutres

Je peux toujours :

- creuser un terrier
- faire preuve de furtivité
- me faire passer pour unn enfant en capuche (si je suis bipède)
- gagner la confiance de quelqu'unn
- me laisser apprivoiser (nécessite au moins un moment d'intimité)
- faire rire avec des pitreries
- pisser là où bon me semble

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)

- assouvir une juste et cruelle vengeance
- avoir une vision chamanique
- duper unn grourz
- tromper une fois mille personnes
- tromper mille fois une personne
- briller en matière de diplomatie
- négocier un accord entre deux camps réputés inconciliables
- échapper à une mort certaine
- disparaître au nez et à la barbe de quiconque
- fomenter une révolte

MON VOL NOIR S'ÉLÈVE AU-DELÀ DES CIMES, MOI QUI SUIS DE L'ENGEANCE CORAX

Suis-je de nature humane, de nature corbelle, ou une impossible décision entre les deux ? Pouvant tour à tour prendre forme humane, forme corbelle ou forme d'humane à tête corbelle, j'appartiens à l'espèce secrète des corax qui volent au-dessus des frondaisons depuis que Millevaux existe. Ma mémoire est parfaite et j'ai hérité aussi de celles de mes ancêtres à ma naissance. Ma vie est trépidente et clandestine car elle ne pourra durer que dix ans, durant lesquels je connaîtrai une croissance puis un vieillissement accéléré.

Je me me nomme :
☐ Ambre ☐ Anonyme ☐ Archive ☐ Aurore ☐ Basalte ☐ Boréal(e) ☐ Braise ☐ Brisaile ☐ Canopée ☐ Carbone
☐ Cendre ☐ Charogne ☐ Choucas ☐ Corneille ☐ Corvide ☐ Crépuscule ☐ Crave ☐ Cyanure ☐ Dagyde ☐ Diaphane
☐ Ébène ☐ Emblème ☐ Empreinte ☐ Épie ☐ Expante ☐ Fantasma ☐ Faust(ine) ☐ Fatalité ☐ Flammivre ☐ Freï
☐ Geai ☐ Gnose ☐ Grisaille ☐ Hargne ☐ Huginn ☐ Ivoire ☐ Jaune ☐ Judice ☐ Ligneseule ☐ Livide ☐ Lucide
☐ Lune ☐ Merle ☐ Multiple ☐ Muninn ☐ Nocturne ☐ Obsidienne

Mon apparence humane est :
☐ artistique ☐ baroque ☐ batcave ☐ déchue ☐ destroy ☐ dévastée ☐ élancée ☐ envoûtante ☐ estropiée
☐ famélique ☐ fragile ☐ gothique ☐ maigre ☐ majestueuse ☐ noble ☐ obèse ☐ romantique ☐ tatouée

Mon apparence humane à tête corbelle est :
☐ ma tête corbelle a les yeux enflammés et une auréole de ronces
☐ mon bec crache des éclairs de givre
☐ mon bec est de bronze, mes plumes de fer et mon œil d'ambre
☐ mes yeux sont humanes
☐ ma tête corbelle inspire une crainte extatique
☐ humane aux noires ailes d'ange déchu
☐ humanoïde à tête corbelle, corps emplumé et vêtu, serres à la place des pieds

Mon apparence corbelle est :
☐ blanche ☐ noire ☐ bleue ☐ argentée ☐ noire et blanche ☐ vert sombre ☐ estropiée
☐ géante ☐ acérée ☐ morte-vivante ☐ fantomatique ☐ enfumée

Mon caractère est :
☐ acéré ☐ affûté ☐ brisé ☐ charismatique ☐ cynique ☐ double ☐ effaré ☐ espérant ☐ extatique
☐ fantasque ☐ glacial ☐ habité ☐ hanté ☐ hautain ☐ impitoyable ☐ joyeux ☐ lucide
☐ multiple ☐ mystique ☐ pessimiste ☐ philosophique ☐ poétique ☐ versatile

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ former _____ à ma voie philosophique
☐ demander le mentorage de _____
☐ entrer dans un arc enemy to lover avec _____
☐ faire ressentir à _____ ce que cela fait de voler
☐ assassiner _____
☐ transmettre à _____ ce que savent mes mémoires ancestrales

Lae corbell qui m'accompagne :
☐ je n'en ai pas, les corbells doivent être libres
☐ eyl est unn espionn du ciel et je vois par ses yeux
☐ bavardd, a tendance à répéter les dernières choses entendues
☐ si on læ blesse, on me blesse, et inversement
☐ ce fut unn ancienn corax déchuu en corbell [○ volontairement ○ contre son gré]
☐ c'est en fait unn corax et je l'ignore
☐ eyl porte des messages aux quatre coins de la forêt
☐ est de nature stryge, c'est-à-dire unn corax avec la sentience d'unn corbell
☐ sert la suprématie du Bouc Noir aux Mille Chevreaux
☐ était le familier d'unn sorcieyr

Ma voie philosophique et ma quête associée :

☐ je ne suis aucune voie en ce moment
  ○ guider des personnes dans la forêt

☐ atteindre l'île des morts

☐ trouver la sortie de la forêt

☐ La voie de l'extase : « Bien folls les corax qui croient connaître la destinée de l'espèce. Elle est trop jeune. Il faut d'abord étudier toutes les coutumes des animaux des espèces sentientes. Quand les corax surpasseront tout le monde en instruction, alors eyls pourront se déterminer eux-mêmes. »
  ○ trouver unn mestre à penser
  ○ accéder à des archives humanes
  ○ éveiller tout le potentiel de mes mémoires ancestrales

☐ La voie de l'homme : « La forme corvidée est une souillure. Les corax doivent s'assumer comme des êtres humanes à part entière et se mêler à eux. Dommage que les humains soient si difficiles à comprendre. »
  ○ réconcilier humanes et horlas
  ○ devenir humane
  ○ transformer unn corax en humane

☐ La voie du corbeau : « Prendre forme humaine est un péché. Renier son esprit animal est un péché. Tuer des animaux pour se nourrir est un péché. »
  ○ devenir unn corbell
  ○ intégrer une tribu corbelle
  ○ tuer unn humane

☐ La voie de l'animal : « Raisonner est un péché. L'instinct est garant de la pureté. Parler, se métamorphoser, user de la magie est un péché. »
  ○ devenir unn corbell
  ○ devenir unn stryge, corax à la sentience corbelle
  ○ vivre dans le monde sauvage

☐ La voie du repentir : « Les corax sont le fruit de l'abomination millevalienne. Accepter sa condition est un péché. La race est maudite. Rien de bon ne peut venir des autres corax. Les corax du Repentir doivent aider les autres espèces, se suicider, ou exterminer les corax qui ne suivent pas la Voie du Repentir, à moins qu'ils puissent être convertis. »
  ○ aider les humanes contre une menace magique
  ○ protéger les humanes des corax
  ○ me sacrifier pour sauver des humanes
  ○ partir en beauté

☐ La voie de la haine : « Les corax sont le point oméga de la conscience. Toutes les races sentientes leurs sont inférieures et doivent disparaître à plus ou moins long terme. Il n'y a aucun respect à montrer aux humanes, aux animaux sentients, aux horlas. »
  ○ détruire une communauté humane
  ○ répandre un mal sur l'humanité
  ○ tuer une humane importantt
  ○ intenter un procès à l'humanité

☐ La voie du cercle noir : « Les corax utilisent la Magie Noire Animale, une magie intuitive. Elle n'est ni bonne ni mauvaise. C'est le destin qui a choisi qu'ils l'utilisent. Reste à savoir quel usage en faire. »
  ○ créer un convent de sorcellerie rassemblant corax et autres êtres

☐ La voie du bouc : « Les corax sont des servantts du Bouc Noir aux Mille Chevreaux. Eyls sont ses enfants favoris et ne doivent jamais le nier. Le servir est la plus haute destinée possible. Lui nuire est un péché capital. »
  ○ rencontrer Le Bouc Noir
  ○ devenir horla
  ○ fonder un culte au Bouc Noir

Mon équipement :
☐ inutile de s'encombrer pour tout perdre à la prochaine transformation
☐ un pistolet fait d'os et de becs
☐ une dague assez légère pour être portée en vol
☐ une épée à la lame scintillante, comme animée d'une conscience
☐ une relique qui rappelle la beauté perdue de l'ancien monde
☐ les menus ossements d'unn corbell qui fut mon ancêtre
☐ un clou de la vraie croix
☐ un bouquet de roses noires
☐ un philtre alchimique expérimental qui pourrait me transmuter en humane
☐ une potion de total oubli
☐ une carte précise de la forêt dressée grâce à des vols de corax
☐ les ailes brisées d'unn corax que j'aimai
☐ le poison du Népenthès s'il était besoin d'en finir
☐ un voile de dentelle qui signifie beaucoup pour moi et que je transporte même sous forme corbelle
☐ une noble armure au noir cimier que je devrai abandonner à contrecœur s'il me fallait muter sous forme corbelle
☐ une lanterne qui symbolise l'espoir de notre groupe, qu'il ne faut jamais perdre
☐ un œuf [○ de corax ○ de corbel ○ de stryge, corax à un niveau de sentience corvidé] que je couve

Mon passé à croissance accélérée :
☐ une passion qui me hante l'esprit jour et nuit
☐ la Matriochka, une femme de tête de chouette qui est mon ennemie
☐ une tombe où repose une mienne connaissance sur laquelle il m'arrive de me percher encor
☐ la beauté persistante de ce qui vient de s'éteindre
☐ les persécutions des humanes
☐ je fus de nature humane et j'ai eu [○ le don ○ la malédiction] de muer en corax
☐ je fus porte-étendard d'une cause follement audacieuse
☐ le fracas d'un champ de bataille où je fus [○ emblème ○ soldatt ○ espionn ○ charognardd]
☐ un vœu de chevalerie qu'il me fut nécessaire de trahir
☐ unn compagnonn humane qui m'oublia
☐ une rivalité avec unn goupill qui perdure encor aujourd'hui
☐ la douleur des traumatismes qu'ont vécu mes ancêtres pèse dans chaque fibre de mon corps

Mon rapport au vieillissement accéléré :
☐ je tâche de vivre chaque instant le plus intensément possible
☐ je n'ai aucune patience
☐ je cherche frénétiquement un moyen [○ alchimique ○ magique] de prolonger ma vie
☐ l'écart entre ma courte espérance de vie et la somme des mémoires provoque ma folie
☐ je passe le clair de mon temps sous forme corbelle, les préoccupations humanes sur le temps ne me concernent pas
☐ ma vie se déroule selon un plan établi par mes mémoires, donc je ne perds pas de temps
☐ le plus dur est de devoir mentir en permanence sur mon âge
☐ je naquis avec la sapience de mes ancêtres mais on ne me prend pas au sérieux

Ma métamorphose est :
☐ gracieuse et harmonique
☐ masquée par [○ une explosion de cendres ○ un incendie bleu et froid ○ des éclaboussures de sang]
☐ de plus en plus buguée
☐ extrêmement gore
☐ un passage par le stade d'œuf
☐ me provoque une douleur intense

Mon rapport à la nudité :
(quand je me transforme en corbell, mes habits et mon équipement tombent à terre, si bien que quand je me retransforme en humane, je suis à nu)
☐ je bénéficie d'un sort qui intègre [○ mes habits ○ mon équipement] à la métamorphose
☐ j'assume si bien la nudité que je porte rarement d'habit
☐ pas le choix, si j'ai besoin de me transformer, il est trop tard pour la pudeur
☐ je me débrouille pour me métamorphoser dans un endroit discret
☐ j'ai très grande honte de mon corps

Mes mémoires ancestrales :
(À ma naissance, j'ai hérité de la mémoire de mes parents qui eux-mêmes héritèrent de celle de leurs aïeux, ainsi sur des générations. Plus que des informations brutes, ces souvenirs se sont amalgamés dans mon esprit, sous forme de mémoires, une par personnalité d'ancêtre qui m'habite me parle ou me hante. Il est possible que certaines mémoires restent muettes, en retrait.)

Mes ancêtres les plus présents sont (entourer si nécessaire : † parentt ‡ grand-parentt ❦ encor en vie ✤ perduu de vue)
☐ aucun, j'en ai perdu la mémoire [○ volontairement ○ contre mon gré]
☐ pour moi, ce sont simplement des informations brutes, sans personnalité
☐ [○ Aloysus ○ Iréné ○ Cinabre], **alchimiste** aux expériences controversées † ‡ ❦ ✤
☐ [○ Vif-Argent ○ Arès ○ Foudre], **mestre d'armes** implacable † ‡ ❦ ✤
☐ [○ Révélation ○ Sibylle ○ Nostradamo], **mystique** aux intuitions perturbantes † ‡ ❦ ✤
☐ [○ Soupir ○ Adémée ○ Étincelle], **mestre ès espionnage** dont les exploits demeurèrent secrets † ‡ ❦ ✤
☐ [○ Plasme ○ Nostromo ○ Échine], **cultiste** du Bouc Noir aux Mille Chevreaux † ‡ ❦ ✤
☐ [○ Noctre ○ Grand-Albert ○ Fatima], **sorcieyr** dont la puissance sourd encor en ce monde † ‡ ❦ ✤
☐ [○ Énigme ○ Vacuité ○ Zéro], **mémoire liminale** et fantomatique † ‡ ❦ ✤
☐ [○ Pantagruelle ○ Lucculus ○ Épice], **gastromancienn** à la magie culinaire sans égale et dérangeante † ‡ ❦ ✤
☐ [○ Crux ○ Madeleine ○ Spartaki], **victime** des persécutions humanes † ‡ ❦ ✤
☐ [○ Baume ○ Ambroise ○ Voile], prétend vouloir me **soutenir** mais pourrait cacher quelque chose † ‡ ❦ ✤
☐ [○ Pavois ○ Embrace ○ Violence], me **protège** et prend le relais quand les choses deviennent critiques † ‡ ❦ ✤
☐ [○ Valentin ○ Agathe ○ Opale], une jeune personne **apeurée** † ‡ ❦ ✤
☐ [○ Kraa ○ Mercure ○ Ellipse], unn corax qui s'est transformey en **horla** † ‡ ❦ ✤
☐ [○ Ouïe ○ Remembre ○ Écho], **douteuse**, s'avérer être unn goupill en infiltration dans mon esprit † ‡ ❦ ✤
☐ [○ Obsidienne ○ Névé ○ Absentia], me demande de lui trouver un **corps** † ‡ ❦ ✤
☐ [○ Arlequinn ○ Loki ○ Martingale], **plaisantinn** et insaisissable † ‡ ❦ ✤
☐ [○ Omphale ○ Regard ○ Entendre], **mentaliste** qui me connaît mieux que je la connais † ‡ ❦ ✤

Mon rapport à la langue putride, langue de mon peuple, mais aussi animaux, des sorcieyrs, des horlas et des créatures :
☐ c'est ma langue natale et c'est parler humane qui me révulse
☐ c'est une vilaine langue mais bien pratique pour communiquer sans se faire comprendre des humanes
☐ c'est une langue qui salit notre nature et nous conduira à notre perte
☐ elle est indispensable pour pratiquer la sorcellerie
☐ elle est notre lien avec le Bouc Noir aux Mille Chevreaux qui créa notre engeance
☐ c'est la langue de mon chant
☐ parler cette langue m'y rend accro

Les secrets que je détiens :
☐ L'oubli est une altération génétique provoquée par une engeance rivale des humanes, les Masques d'Or, des presqu'humanes vivant clandestinement en leur sein.
☐ Le Bouc Noir aux Mille Chevreaux a engendré les corax
☐ Après la Catastrophe, les humanes se sont encor fait la guerre jusqu'à ce qu'ils n'aient plus d'arme ou que la forêt les en empêche. Si eyls retrouvent une autonomie, eyls recommenceront.
☐ Les corax pourraient devenir des divinités pour les humanes, ça s'est déjà vu.
☐ Cela fait deux-cents ans que la Catastrophe a eu lieu, elle fut causée par des guerres humanes mais aussi par des créatures surnaturelles, de cela les humanes n'ont aucun souvenir.
☐ La langue putride descendrait du gibberish, le langage des IA

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore,** ainsi qu'à l'autre personne. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, ou tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :

☐ je perds une de mes mémoires ancestrales
☐ je perds un fragment de mon propre passé
☐ je change de forme
☐ je devrais subir un choc mental mais il est dévié sur une personne proche
☐ mes pensées profondes sont brièvement accessibles à mon entourage

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :

☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions vulnérables

(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)

- découvrir une menace en volant par-delà les cimes
- agir conformément à la noirceur qu'on prête à mon engeance
- attirer l'attention [○ d'unn sorcieyr ○ d'unn horla]
- me retrouver au cœur d'un conflit entre plusieurs voies philosophiques corax
- dévoiler ma nature à la mauvaise personne
- me transformer involontairement
- laisser la peur de la mort imminente dicter ma conduite
- composer un poème empreint de désespoir
- déclamer une tirade où navigue la folie
- subir la domination d'une de mes mémoires ancestrales
- dévorer une charogne humane

Actions neutres

Je peux toujours :

- découvrir quelque chose de curieux en volant par-delà les cimes
- entamer une danse de métamorphose
- demander des renseignements aux corbells
- interroger ma mémoire ancestrale
- me nourrir sous forme corbelle
- rencontrer unn de mes ancêtres encor en vie
- pressentir un proche et fascinant champ de bataille
- converser en croassements sous forme humane

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)

- progresser dans ma quête
- découvrir quelque chose de prometteur en volant par-delà les cimes
- révéler un passé oublié des autres
- négocier avec les horlas
- atteindre un sommet artistique
- entamer une romance
- remporter un combat en enchaînant les métamorphoses
- montrer l'envergure de ma puissance
- offrir le contrôle à une de mes mémoires ancestrales pour gérer une situation tendue
- calmer l'outrecuidance de mes alexandrins punitifs
- découvrir ce qui gît ou gîte au cœur de la nuit
- dévoiler la profondeur de mon être véritable
- concevoir unn enfant [○ corax ○ hybride ○ humane] sous forme [○ placentaire ○ d'œuf], gestation de [○ 20 jours ○ 9 mois]

PAR LA TRANSE JE DIALOGUE AVEC LES MONDES

De par ma naissance ou ma trajectoire hors normes, je suis à cheval entre les deux mondes : la nature et la surnature. Par la transe, j'entre en contact avec les esprits et les horlas et suis leur intermédiaire avec l'humanité. Par la possession, je parle en leur nom et accède aux vérités cachées. Par ma force sauvage, je préserve l'équilibre du monde tandis que je chancelle.

Je me nomme :
☐ Absolum ☐ Astrale ☐ Biface ☐ Braise ☐ Chevêche ☐ Constellation ☐ Cosme ☐ Extase ☐ Hybris ☐ Lichen ☐ Myriade ☐ Ourobouros ☐ Saule ☐ Suie ☐ Triskell ☐ Zodiaque

Mon apparence est :
☐ ambiguë ☐ androgyne ☐ atrophiée ☐ camouflée ☐ drapée ☐ fantasmagorique ☐ fluide ☐ maquillée
☐ masquée ☐ sauvage ☐ surchargée ☐ tatouée ☐ transgressive ☐ voilée

Mon caractère est :
☐ ambivalent ☐ cérémonial ☐ cyclothymique ☐ exalté ☐ fou ☐ hiératique ☐ impénétrable ☐ imprévisible
☐ inspiré ☐ magnétique ☐ mystérieux ☐ perdu ☐ poétique ☐ sain d'esprit ☐ sauvage ☐ solennel ☐ transgressif

Mon comportement :
☐ j'adresse des prières fréquentes aux éléments
☐ je me vautre dans les excès ○ de boisson ○ de drogue ○ de luxure
☐ j'analyse le moindre événement de la vie à l'aune de ma pensée intuitive
☐ je ne sors jamais vraiment de la transe
☐ je tâche de me conformer le plus possible à la normalité, mes transes n'en sont que plus puissantes
☐ je suis nomade car de dangereuxz horlas finissent toujours par me poursuivre
☐ je transgresse le genre et le sexe pour épouser l'emprise.
☐ je façonne une mythologie en constante évolution, qui m'est propre
☐ je vis en bordure ○ du village ○ du cortège

Ma quête :
☐ maintenir la cohérence de l'univers par mes transes
☐ aboutir à une paix entre humanes et horlas
☐ occire une déité horla puis quitter ma vie de transe
☐ trouver une personne qui assure ma succession
☐ m'établir définitivement dans les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
☐ protéger ma communauté de la surnature
☐ m'allier, épouser ou féconder l'engeance de la forêt.
☐ atteindre la folie qui ouvre chaque porte
☐ guérir de la démence
☐ trouver un exutoire
☐ trouver des réponses aux questions fondamentales qui me taraudent
☐ garder une vigilance de chaque instant, sinon Millevaux peut balayer sa communauté
☐ veiller à ce que chaque respecte les codes car les horlas se nourrissent des transgressions

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ accompagner _____ vers la transe
☐ révéler à _____ qu'unn horla læ possède
☐ accompagner _____ dans la transgression
☐ aider _____ à faire un pacte avec la surnature

Mon zodiaque animal :

☐ la loutre : anticonformiste, visionnaire, dépendante affective, fréquente n'importe qui
☐ le loup : tempétueux, hypersensible, fort, crédule, empathique, se fourre dans les ennuis,
en lien avec les varous (loups sorciers)
☐ le faucon : énergique, explorateur, novateur, galvanisant, versatile
☐ le castor : enraciné, infatigable, pragmatique, hédoniste, affectueux, rancunier
☐ le cerf : curieux, intelligent, lunatique, impatient, affectueux, indiscipliné, en lien avec les cerfs éthérés
(créatures qui guident vers les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves)
☐ l'écureuil : prudent, toxique, imaginatif, paranoïaque, hypermnésique, possessif, méfiant
☐ le renard : mature, hyperactif, enthousiaste, solaire, amoureux, arrogant, farceur, en lien avec avec les goupills
☐ l'ours : autonome, serviable, bricoleur, taiseux, rigide, en lien avec les groursz
☐ le corbeau : introspectif, clanique, empathique,
en lien avec les corax, les stryges (corax à sentience animale) et autres créatures liées aux corbells
☐ le serpent : intuitif, mutant, adaptatif, lunatique, sage, sensuel
☐ la chouette : éclairée, curieuse, attentive, indépendante, faussement joyeuse, éparpillée
☐ l'oie : espérante, besogneuse, vigilante, amorale, convaincue, fermée

Mon équipement :

☐ une tenue de voyage chamanique lourde et saturée d'ornements (j'ai besoin d'aide pour l'enfiler et la retirer)
☐ un masque animal ○ astral ○ végétal ○ monstrueux ○ zodiacal ○ abstrait
☐ une calebasse qui sert autant à invoquer les esprits qu'à assommer les impies
☐ une trousse de champignons délirogènes
☐ un symbiote horla qui me confère mes pouvoirs
☐ un couteau de sacrifice au cas où ça tourne mal
☐ un tambour aux puissantes résonances

Ce dont je me souviens de mon passé :

☐ un long tunnel de silence
☐ les tourments du monde inférieur
☐ j'étais un animal
☐ la plongée dans les eaux de la nuit
☐ une figure totémique dans le ventre de la forêt
☐ une ombre blanche qui me guide
☐ une figure initiatique qui me poursuit
☐ un horla m'a possédey et alors j'ai parlé en langues,
ce fut le premier pas vers la langue putride, langue des bêtes, des horlas et des sorcieyrs

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :
- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :
☐ j'ai une entrevue bouleversante avec une entité totémique
☐ mon mental est totalement reconfiguré
☐ le fantôme de ma victime m'accompagne à jamais
☐ j'absorbe la mentalité de ma victime
☐ une vérité profonde sur le monde m'apparaît
☐ je vis un cauchemar abominable

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions vulnérables
(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)
- me comporter de façon ○ ambiguë ○ transgressive ○ autodestructrice
- avoir par la transe une vision au sens totalement cryptique
- perdre le contrôle de moi-même
- attirer involontairement l'attention indésirable d'unn horla
- entrer en rage amok sous l'effet de l'injustice
- subir l'assaut d'un cauchemar abominable
- prendre des drogues non pour la transe mais pour tenir le coup
- pousser d'autres personnes à commettre le mal qu'elles se retenaient de commettre
- faire un pacte avec les horlas, allant même jusqu'à se faire posséder par eux, pour en retour assurer un équilibre entre le monde des humanes et celui des horlas

Actions neutres
Je peux toujours :
- détecter la présence d'un esprit ou d'unn horla
- détecter si une personne est possédée par unn horla
- cueillir des champignons à l'effet mystérieux
- communiquer avec les éléments : ○ forêt ○ terre ○ lune ○ étoiles ○ rivière ○ feu
- bannir une personne pour transgression des lois ○ de la nature ○ de la surnature
- concevoir une potion pour se rendre dans les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
- prévoir la météo de l'égrégore : ○ atmosphère chargée d'angoisse ○ vagues de peur ○ tempêtes de colère ○ pluies de fiel ○ éclaircies de joie

Actions fortes
(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé
- posséder unn horla contre son gré
- exorciser une personne possédée par unn horla
- entrer en contact avec le Bouc Noir aux Mille Chevreaux
- prendre une forme animale
- avoir une vision totémique totalisante
- accompagner une personne dans la transe
- orchestrer [○ une alliance ○ une fraternisation] avec unn horla
- intercéder avec les esprits de la nature par un cycle de possession, transformation puis contrôle
- protéger des parasites horlas (parasites du corps et de l'esprit)
- chercher les souvenirs que les horlas ont volés en me rendant dans les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
- édicter une loi de comportement dont la transgression pousserait à devenir horla ou férall (humane animalisey) ; aussitôt édictée la loi est vraie

JE SUIS UNE FIGURE D'ESPOIR

Je porte les meilleurs lendemains qui s'annoncent. Dans ce monde en ruine, j'incarne la promesse d'un renouveau, par ma bonté, ma résilience, ma magie ou ma capacité à inspirer les autres. Si je ne chute pas, tout est possible.

Je me nomme :
☐ Agathe ☐ Auberoche ☐ Aurore ☐ Bliss ☐ Bodhi ☐ Bourgeon ☐ Germance
☐ Isis ☐ Kinesis ☐ Krystal ☐ Promesse ☐ Rivière

Mon apparence est :
☐ baraquée ☐ candide ☐ charismatique ☐ divine ☐ drôle ☐ gracile ☐ innocente
☐ laide☐ lumineuse ☐ magnétique ☐ parfumée ☐ végétale

Mon caractère est :
☐ aimant ☐ altruiste ☐ autoritaire ☐ discipliné ☐ farceur ☐ généreux ☐ guérisseur☐ ingénu
☐ intègre ☐ jovial ☐ magnanime ☐ mystique ☐ prudent ☐ résilient ☐ truculent ☐ vertueux

Ma quête :
☐ libérer les personnes les plus opprimées
☐ protéger mes enfants naturels et adoptés
☐ créer un code moral adapté qui nous sortirait de la ruine
☐ fonder une communauté non-violente
☐ tuer [○ une personne ○ une entité] particulièrement dangereuse
☐ fonder une secte
☐ faire signer un traité de paix
☐ prouver que je ne suis pas une fraude
☐ me retirer loin du fracas du monde

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ faire entrer _____ dans le camp du bien
☐ empêcher _____ de succomber à ses démons
☐ chercher le réconfort auprès de _____
☐ former _____ à mes savoirs émotionnels
☐ me montrer vulnérable auprès de _____
☐ dire ses quatre vérités à _____

Mon équipement :
☐ un fusil à pompe
☐ un objet mémoriel chargé de sens
☐ l'onction du baptême
☐ Des vivres à profusion
☐ Ma batterie de cuisine toujours prête à régaler mes papilles
☐ Une bague qui contient mon ombre, à ne relâcher qu'en dernier recours

Ce dont je me souviens de mon passé :
☐ je suis de nature horla et c'est une âme qui me généra
☐ j'ai été une véritable ordure
☐ je fus une personne innocente, cette innocence fut perdue mais cela ne fit que renforcer mes convictions
☐ j'ai perdu trop de proches, ça ne se reproduira plus
☐ jusqu'à présent j'ai toujours réussi à préserver ce qui devait l'être
☐ une déité entra en contact avec moi

Je pense que le monde se portera mieux si :
☐ on se console entre nous
☐ on cultive de la mousse
☐ on se rapproche des horlas et autres créatures
☐ on abolit toute hiérarchie
☐ les faibles s'arment contre les forts
☐ on tâche d'aimer même les plus étranges
☐ on établit un climat de confiance et de sécurité
☐ nous pratiquons ensemble de très profondes méditations

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :

☐ j'absorbe ce qui avait de bon dans cet être
☐ ceci noircit mon âme irrémédiablement
☐ je chercherai la rédemption pour cet acte
☐ c'est comme passer sur la chaise électrique

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :

☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions vulnérables

(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)

- dialoguer avec mon double interne ○ maléfique ○ défaitiste ○ revanchard ○ désespéré
- me rendre dans un lieu de désespoir
- faire une promesse intenable
- agir comme unn gourou
- mettre une personne sous emprise
- inciter à des actes violents pour la bonne cause
- laisser parler ma part d'ombre
- partager le peu que j'ai avec qui en a le plus besoin
- punir une personne qui me remet en cause

Actions neutres

Je peux toujours :

- écrire un testament d'espérance et ○ le léguer ○ le laisser sur mon passage
- prononcer une décision de justice
- montrer un spectacle édifiant
- recueillir une confidence
- faire un discours galvanisant
- prendre mes responsabilités
- disparaître dans la nature

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)

- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé
- trouver une terre promise
- vaincre une menace majeure
- empêcher [○ un être ○ une personne] de commettre un acte grave
- générer un double horla qui viendra répandre l'espoir dans d'autres contrées
- pousser une personne ou un être à renoncer au combat
- réconforter une personne dans son heure la plus sombre

MA MÉMOIRE EST UN TROU NOIR QU'ON POURRAIT VOULOIR DÉSESPÉRÉMENT COMBLER

À Millevaux, presque tout le monde souffre de l'oubli mais je suis un cas extrême. Je viens tout juste d'émerger d'un long brouillard. Me voilà au début d'une longue enquête pour comprendre qui je suis ou pour accepter ce que je ne suis plus.

Je me nomme :
☐ Abîme ☐ Amnesia ☐ Blanche ☐ Brume ☐ Glace ☐ Personne ☐ Pulsar ☐ Spectre ☐ Tréfond ☐ Vase ☐ Void ☐ Zero

Mon apparence est :
☐ burinée ☐ effarée ☐ évanescente ☐ fracassée ☐ fracturée ☐ incomplète
☐ innocente ☐ neutre ☐ tourmentée ☐ traumatisée ☐ vierge

Mon caractère est :
☐ aux abois ☐ changeant ☐ déboussolé ☐ déterminé ☐ farouche ☐ fou ☐ hésitant ☐ influençable ☐ inquisiteur ☐ méfiant ☐ naïf ☐ perdu ☐ sauvage ☐ vulnérable

Ma quête :
☐ trouver unn mémomancienn, c'est-à-dire une personne qui redonne la mémoire par magie, quel qu'en soit le prix
☐ comprendre mon passé
☐ bâtir une nouvelle vie, aller de l'avant
☐ fuir ceyls qui me poursuivent pour une raison que j'ignore
☐ me fabriquer une mémoire artificielle idéale
☐ venir en aide aux autres amnésiques
☐ ne plus jamais perdre de souvenirs
☐ éradiquer le syndrome de l'oubli
☐ répandre la bienfaisante amnésie
☐ échapper a une personne qui veut déterrer mon passé

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ comprendre ce qui relie _____ à mon passé
☐ apprendre des techniques de survie auprès de _____
☐ demander à _____ de me guider sur mon nouveau chemin de vie
☐ en apprendre plus sur _____
☐ me lier d'affection à _____ malgré son apparente part d'ombre
☐ faire un rituel de mémoire avec _____
☐ accorder ma totale confiance à _____

Mon équipement :
☐ une chaîne de prison
☐ une hache ensanglantée
☐ une tenue d'enfant
☐ une couronne
☐ un bouquet de fleurs fanées
☐ une chaînette avec un nom gravé dessus

Mon savoir-faire :
☐ je sais me servir d'une hache
☐ j'ai des réflexes d'une violence extrême
☐ je sais à qui je dois me confier et de qui je dois me méfier
☐ j'ai un talent inné d'artisanat
☐ je pratique une forme d'art instinctive
☐ j'ai des notions de magie noire sans savoir d'où elles me viennent
☐ j'ai une connexion particulière aux animaux

Mon état actuel :

☐ je suis dans l'émerveillement de tout revivre comme une première fois
☐ je suis dans l'angoisse de ne plus du tout savoir qui je suis
☐ j'ai des émotions très fortes sans savoir à quels souvenirs elles se rattachent
☐ j'ignore si je suis amnésique ou si je n'ai jamais eu de passé
☐ j'ai le sentiment que mes actes sont ceux d'une personne étrangère
☐ je souffre continuellement d'une sensation de manque de mémoire, comme si j'étais toxicomane
☐ mon identité narrative est un mélange instable entre fabulation et expérience.
☐ je sens que je peux sombrer dans la dépression, le mutisme, ou le repli sur moi
☐ j'enquête sur mon passé tout le temps
☐ je peux garder une sorte de mémoire profonde, une routine, une habitude que je répète toute la journée.
☐ j'ai perdu mes inhibitions, c'est initialement salutaire car je me délivre de mes chaînes morales mais cela risque de tourner à la catastrophe
☐ j'ai des visions de choses sans avoir la certitude qu'elles ont vraiment eu lieu
☐ mon sommeil est sans rêve

Les flachebacques qui pourraient me revenir à tout moment :

☐ j'ai tué une personne innocente
☐ j'ai passé un pacte avec unn horla
☐ j'ai fait une bonne action
☐ une personne que je perçois aujourd'hui comme maléfique m'a aidé par le passé
☐ j'ai fait partie des fanatiques d'une société secrète
☐ je danse dans la forêt avec les êtres sauvages
☐ je m'égare dans un château sans bords
☐ je croque dans un fruit maudit

La révélation finale que je pourrais découvrir si je retrouvais la mémoire :

☐ je suis unn horla qui vient de naître, je suis donc sans passé et non amnésique
☐ j'ai mené une vie consacrée au mal le plus absolu
☐ j'ai volontairement renoncé à ma mémoire trop lourde à porter
☐ j'ai sacrifié ma mémoire pour accomplir un rituel magique
☐ mon passé est extrêmement ○ traumatique ○ ennuyeux ○ anodin ○ glorieux
☐ quelqu'unn m'a volé mon passé, ma vie, mon identité
☐ je n'ai pas du tout l'âge que je crois avoir

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :

☐ j'accède à une remémorance où j'ai déjà interagi avec cet être
☐ j'absorbe le passé de cet être qui est désormais le mien
☐ mon identité fusionne avec celle de cet être
☐ cela me rappelle un meurtre que j'ai précédemment commis
☐ je perds un nouveau souvenir

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :

☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions vulnérables

(À chaque action vulnérable accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)

- perdre à nouveau un souvenir
- entrer dans un endroit dangereux car mon intuition me dit que je l'ai déjà visité
- avoir un flachebacque traumatique au pire moment
- avoir la possibilité d'un flachebacque mais seulement à condition de relâcher ma garde, ce qui aura des conséquences
- faire une action ultraviolente par réflexe traumatique
- identifier une personne dangereuse comme cruciale dans la quête de mon passé
- m'inventer un faux souvenir
- suivre une fausse piste
- attirer la curiosité [○ d'une entité ○ d'une personne] morbidement attirée par les amnésiques

Actions neutres

Je peux toujours :

- trouver une piste qui me rapproche de mes origines
- interroger les gens sur leur passé en espérant avoir un déclic
- avoir une sensation de déjà-vu
- fabriquer un objet mémoriel pour immortaliser ce moment
- trouver un indice qui pourrait être lié à mon parcours
- entrer en contact avec les mémographes

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)

- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé
- avoir un flachebacque décisif
- identifier [○ une personne ○ un lieu ○ un objet ○ un être] en lien avec mon passé
- pousser une personne réticente à en dire plus sur mon passé

LIVRETS DE CADRE

LA RUINE

La ruine est le constat que, même si personne ne s'en souvient, il y eut jadis un Âge d'Or, dont il ne reste plus que des vestiges et des reliques, parfois laides, parfois prodigieuses, parfois fascinantes, parfois dangereuses.
La ruine est aussi un mouvement, un effondrement qui se poursuit, un délabrement continu des bâtiments, des sociétés, des corps et des âmes, qui nous balance entre lutte et acceptation.

Adjectifs

☐ désert ☐ scarifié ☐ anachronique ☐ fracturé ☐ décrépi ☐ lépreux ☐ rudéral (relatif aux ruines) ☐ effondré
☐ décadent ☐ rouillé ☐ éventré ☐ décati ☐ défiguré ☐ poussiéreux ☐ empierré ☐ crevassé ☐ corrompu ☐ mité
☐ pouilleux ☐ traître ☐ rongé ☐ fissuré ☐ carbonisé ☐ cendreux ☐ fumant ☐ tordu ☐ désaffecté ☐ abandonné
☐ ancien ☐ antédiluvien ☐ vermoulu ☐ patiné

Noms de ruines

☐ Valcrevasse ☐ Fertroux ☐ Sainte-Guenille ☐ Rosaire ☐ Crevébourg
☐ Rocheperdue ☐ Millepertuis ☐ Château-Trappe Noirvenue

Noms de personnes

☐ Teurgoule ☐ Pique-monnaie ☐ Javert ☐ Ancolie ☐ Anemoia ☐ Faille ☐ Jadis
☐ Serpillière ☐ Phœnix ☐ Cendre ☐ Morella ☐ Patte-folle ☐ Collembole ☐ Ligeia

actions (*ce que fait la ruine en tant qu'entité*)

☐ générer une pénurie
☐ montrer que l'homme est un loup pour l'homme
☐ pousser des communautés à agir de façon résiliente et solidaire
☐ instiller une ambiance de désespoir et de beauté crépusculaire
☐ prendre une forme virale et surnaturelle
☐ abolir les normes du passé pour que ce nouveau monde soit une terre des possibles
☐ révéler des secrets par des glissements de terrain
☐ se répandre dans les rares structures épargnées
☐ grignoter le cœur des êtres
☐ rendre inopérantes les armes des tyrans
☐ livrer le monde à la nature

Rencontres

☐ des drones de l'Âge d'Or utiles ou menaçants
☐ des récupérataires
☐ des adorataires de la ruine
☐ des nostalgiques de l'Âge d'Or
☐ des dévastataires
☐ des cybernéticienns en mal d'expérimentation
☐ des humanitaires
☐ des survivalistes
☐ des enclaveys accueillantts ou méfiantts
☐ des animaux reconquérants des territoires humanes
☐ des nomades
☐ des scientistes
☐ des obscurantistes
☐ des bandes armées d'enfants
☐ des maçonns du cœur
☐ des millénaristes
☐ des personnes extérieurs à Millevaux (scientifiques, astronautes, commandos, exploratraires...)

Décors

☐ des espaces liminaux « presque » totalement déserts et hantés (○ bureaux ○ parkings souterrains ○ piscines ○ centres commerciaux)
☐ des souterrains : ○ métro ○ égouts ○ catacombes ○ abris ○ labos secrets ○ tunnel ○ forteresse militaire
☐ des édifices religieux à demi conservés, fascinants ou lugubres
☐ des bunkers riches en pièges et en ressources
☐ une enclave suffisamment fortifiée pour paraître inquiétante mais pas assez pour paraître sûre
☐ un espace carcéral laissé en déshérence : ○ école ○ prison ○ hôpital ○ asile psychiatrique
☐ une usine ou une raffinerie désaffectée
☐ une ancienne fabrique d'androïdes
☐ un champ de mines antipersonnel
☐ des monuments abstraits à la signification perdue
☐ des embouteillages de véhicules rouillés figés pour l'éternité
☐ de gigantesques banderoles déchiquetées à l'effigie de personnalités politiques oubliées
☐ des toits qui dépassent de terre
☐ des dépotoirs
☐ un centre d'enfouissement de déchets nucléaires
☐ une voie déchue, ancienne autoroute, au bitume défoncé, en partie recouverte par la végétation
☐ des murs couverts de graffitis haineux
☐ des labyrinthes sans but ni issue
☐ des châteaux-forts et des donjons aussi mystérieusement conservés qu'en ruine
☐ un abri beaucoup trop récemment déserté
☐ le chantier de construction d'un édifice grandiose qui ne sera jamais achevé

Découvertes

☐ un grille-pain qui fait la conversation (une de ces fonctions va se détériorer à mesure de l'extinction de la batterie)
☐ des écrans lo-fi dont on ne peut décrypter l'image
☐ une vieille borne d'arcade, tu aurais préféré qu'elle ne fonctionne plus
☐ l'espoir de trouver un petit quelque chose d'utile à l'intérieur d'un hangar où un carnage a eu lieu
☐ un antique robot qui semble encore réparable
☐ des explosifs qui ne demandent qu'à péter
☐ une cache d'armes d'une guérilla de l'ancien temps
☐ une œuvre d'art à couper le souffle
☐ des diapos émouvantes de l'Âge d'Or
☐ des objets mémoriels connectés à votre propre passé
☐ un sandwich sous vide presque pas périmé
☐ un livre mystique qui contient le pouvoir et la réponse a toutes les questions

Pièges

☐ affaissement de terrain sous vos pieds
☐ traquenards hi-tech encore en fonctionnement automatique
☐ fosses à pieux rudimentaires des guérillas actuelles
☐ pièges à gros gibier
☐ effondrement des plafonds
☐ fermeture des portes par déclenchement de sécurités automatiques
☐ tirs de tourelles devenues folles

Secrets

☐ La catastrophe est liée ○ au progrès humane ○ à la malveillance humane ○ à des entités
☐ Une menace de l'Âge d'Or est sur le point d'être libérée
☐ Les horreurs et les merveilles de l'Âge d'Or
☐ La ruine est une émanation du Bouc Noir aux Mille Chevreaux et va s'amplifier
☐ Aux frontières de Millevaux, il y a un mur et derrière la promesse d'un monde « normal »
☐ Il y a des personnes extérieures à Millevaux avec qui on peut entrer en contact
☐ Des extraterrestres veulent étudier l'humanité
☐ Des caches secrètes de vivres ou de reliques en fonctionnement, des abris
☐ Les riches dans leurs elysiums finirent massacreys par leur garde rapprochée
☐ L'humanité est vouée à disparaître

LA FORÊT

Partout où porte le regard, la forêt a repris ses droits. Édénique pour qui embrasse le retour au sauvage, elle apparaît infernale pour qui recherche la civilisation. Mais en vérité, la forêt est au-delà du bien et du mal. Elle nourrit, égare, prédate, tue, protège. Infinie et carcérale à la fois.

Adjectifs

☐ luxuriant ☐ vert ☐ gigantesque ☐ foisonnant ☐ fongique ☐ hérissé ☐ ombragé ☐ bruyant ☐ humide ☐ détrempé ☐ spongieux ☐ venteux ☐ rugueux ☐ tentaculaire ☐ labyrinthique ☐ mutant ☐ préhistorique ☐ primordial ☐ primal ☐ exubérant ☐ tortueux ☐ infini ☐ épais ☐ touffu ☐ moite ☐ feutré ☐ stratifié ☐ putride ☐ fuligineux ☐ brumeux ☐ sauvage ☐ surpeuplé ☐ morbide ☐ fertile ☐ impénétrable

Noms de figurants

☐ Fougère ☐ Lilas ☐ Lierre ☐ Liseron ☐ Crévécorce ☐ Tanin ☐ Automne ☐ Demeter ☐ Diane
☐ Cernunnos ☐ Sanglièche ☐ La Belette ☐ Essouche ☐ Bourgeon ☐ Cocotte ☐ Chevêche

Noms de lieux

☐ Les Chandelles ☐ La Fosse aux Brigands ☐ Froidefonds ☐ Ventrornière ☐ Landéchamps ☐ Les Essarts
☐ Planquenfriche ☐ Les Halliers ☐ La Termitière ☐ Valencimes ☐ Brunefutaie ☐ Froide-Doline ☐ Les Faignes

actions (*ce que fait la forêt en tant qu'entité*)

☐ pousser à la faim car rien ne semble comestible, mais nourrir les plus habiles
☐ prédater les plus faibles par tous les moyens
☐ offrir un écrin aux personnes en recherche de sens
☐ abriter les personnes marginales de toute sorte
☐ ensauvager les chemins qui mènent d'enclave en enclave
☐ perdre quiconque cherche sa route
☐ grignoter les enclaves par des arbres, des plantes et de la fonge colonisatrice à pousse rapide
☐ donner des visions animistes
☐ rendre caduques les lois humanes
☐ résister contre les tentatives humanes ○ de bûcheronnage ○ de défrichage ○ et de conquête
☐ abriter de dantesques batailles
☐ s'étendre à l'infini au détriment de la logique

Décors

☐ forêt primaire où des étages de sous-bois luttent pour la lumière
☐ bois putrescent à l'humus épais comme le limon des âges
☐ marais gazeux et puants où surnagent moustiques et feux-follets
☐ tourbières rouges et spongieuses parsemées de trous d'eaux et de plantes carnivores
☐ chaos rocheux évoquant les mégalithes d'une civilisation antédiluvienne
☐ mur acoustique formé par les couches d'arbres et qui étouffe le moindre son à deux-cent mètres
☐ forêt sombre et torve où ne règne que l'obscur
☐ empire de lugubres conifères aux cimes écorchées
☐ talus abrupts dont la végétation cache un relief très vallonné
☐ massif encombré de lianes, de ronces et de fougères

Rencontres

☐ scientifiques aux vues aussi courtes que leur espérance de vie
☐ [○ chassaires ○ couraires des bois] pragmatiques et cyniques
☐ guides offrant leurs services pour ○ une misère ○ une fortune
☐ peuples locaux se vouant au tribalisme
☐ chamanes en quête de la profonde vérité au cœur du monde
☐ [○ sorcieyrs ○ brigandds ○ et rebelles] ayant pris le maquis
☐ aubergistes du fond des bois au modèle économique questionnable
☐ [○ ermites ○ misanthropes ○ égareys] fuyant la conversation
☐ arpentaires de la sylve tentant l'impossible cartographie
☐ bûcheronns-David voulant se faire Goliath

Faune

☐ harde (○ d'ongulés ○ de sangliers ○ d'aurochs) traversant le territoire à toute allure
☐ faune forestière ○ insolite ○ hypnotique ○ hideuse
☐ mégafaune sauvage échappée de la préhistoire
☐ [○ belettes ○ blaireaux ○ et écureuils], potentielles proies qui pourraient bien piller vos provisions
☐ glouton, diable incarné capable de mettre un campement à sac
☐ un gibier qui semble comme aguicher à la chasse
☐ [○ sangleloup ou ○ sanglelouve], titanesque sommet de la chaîne alimentaire
☐ noctohyènes, prédataires longilignes à la gueule aspirante
☐ renardds plus ruseys qu'une cohorte de perceptaires d'impôts, probablement en cheville avec les goupills
☐ ourz pataudds et comiques pouvant virer à la machine de guerre sur un coup de tête
☐ [○ larves ○ scolopendres ○ cloportes ○ et toute la cohorte de la vermine rampante]
qui passent directement directement du sol aux vêtements

Flore

☐ arbres :
○ titanesques ○ carnivores ○ pourris ○ mutants ○ difformes ○ menaçants ○ nourriciers ○ sacrés ○ magiques
☐ [○ lichens ○ mycoses ○ et mousses] en mission colonisatrice
☐ fleurs magnifiques au suc entêtant, ○ poisons ○ parfums ○ et philtres
☐ auberpine traître et rampante qui cisaille plus d'unn
☐ liane étrangleuse transformant le plus beau des sites en forêt des penduus
☐ champignons ○ charnus ○ envahissants ○ toxiques ○ psychédéliques
☐ nuages [○ de spores ○ de pollens] occultant la vue et irritant les voies naturelles

Quand on voit le ciel, il est :

☐ tubéreux ☐ texture peau de poulet ☐ fuligineux ☐ cendreux ☐ suintant ☐ morveux ☐ espérant ☐ hypnotique
☐ nuageux ☐ bas ☐ lourd ☐ veiné ☐ nauséeux ☐ orageux ☐ marbré ☐ chamanique ☐ grumeleux

Découvertes

☐ un terrier qui conduit on ne sait où
☐ un arbre creux qui est une porte vers les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
☐ [○ des fruits ○ et des herbes] des bois, il reste à déterminer si elles sont ○ comestibles ○ médicinales ○ ou toxiques
☐ des empreintes [○ de pas ○ de pattes] vers l'ailleurs
☐ un arbre sacré qui semble capable de pourvoyer à tous les besoins
☐ des [○ racines ○ branches ○ et champignons] utiles à l'artisanat
☐ une entrée de ruines cachée sous les taillis

Pièges

☐ climats apocalyptiques
☐ chaque pas vaut dix coup de machette
☐ aucun repère visuel fiable, on n'avance pas, on ne fait que des cercles
☐ le sol feuillu se dérobe sous les pas, cachant ○ un trou d'eau ○ une fosse ○ un terrier
☐ les arbres carnivores développent des stratégies baroques pour vous duper et vous consommer
☐ le sol est traître, il est facile ○ de trébucher ○ de s'empaler le pied sur une souche brisée
☐ des ronces à pousse instantanée peuvent tuer les plus rapides d'entre vous
☐ les plantes comestibles ont un air répugnant
☐ les champignons les plus toxiques ont des atours appétissants
☐ la moindre piqûre d'insecte ou morsure de vermine peut s'infecter

Secrets

☐ Dans les profondeurs de l'humus vit le Bouc Noir aux Mille Chevreaux, qui a créé cette forêt.
☐ Il est possible que la forêt se reconfigure dans votre dos, ce qui rend tout retour en arrière impossible.
☐ Des anomalies magnétiques rendent les boussoles obsolètes.
☐ Certaines communautés ont disparu corps et bien dans la sylve.
☐ La forêt est issue d'expérimentations bio-tech et de géo-ingénierie à grande échelle.
☐ Des agentts de l'extérieur de Millevaux, motiveys et armeys, explorent le continent dans l'espoir d'exploiter les ressources sylvicoles et pharmaceutiques.
☐ Des sociétés [○ tribales ○ écoterroristes] envisagent de détruire ce qui reste de la civilisation
grâce à des lichens qui rongeraient toute infrastructure.
☐ En vérité la forêt n'est pas infinie même si elle recèle des puits spatio-temporels :
à ses frontières il y a un grand mur électromagnétique et derrière, il y a l'océan.

L'OUBLI

L'espèce humane est affectée d'un étrange syndrome : l'oubli. La plupart des personnes n'ont que trois ans de stockage de mémoire, bien que cela puisse varier, allant d'individus hypermnésiques à des personnes oubliant tout par intervalles de cinq minutes.
L'oubli façonne la culture humane. Tout le monde ou presque enquête sur son passé et la mémoire est devenue l'objet de transactions monétaires, de vols, de ravaudage et de falsification.

Adjectifs

☐ nostalgique ☐ habité ☐ déjà vu ☐ hanté ☐ familier ☐ étrange ☐ inquiétant ☐ vide ☐ absent ☐ ringard ☐ désuet ☐ daté ☐ effacé ☐ flou ☐ gommé ☐ ostalgique ☐ monumental ☐ impersonnel ☐ onirique ☐ infoulé ☐ étranger ☐ marqué ☐ non identifié ☐ altéré ☐ surprenant ☐ suspendu ☐ fuyant ☐ originaire ☐ inconnu

Noms de figurants

☐ Anemoia ☐ Porte ☐ Reviviscence ☐ Lucarne ☐ Fantôme ☐ Soupir
☐ Perduu ☐ Trappe ☐ Survenance ☐ Jadis ☐ Innocence

Noms de lieux

☐ Château-dantan ☐ Terre-Vierge ☐ Tabula Rasa ☐ Terra Incognita ☐ Notre-Dame de l'Éternel Retour
☐ Clepsydre ☐ Demain d'hier ☐ Quartiers d'hiver ☐ Porte-béante

actions (*ce que fait l'oubli en tant qu'entité*)

☐ faire perdre soudainement la mémoire sur un choc [○ physique ○ mental]
éventuellement avec possibilité d'éviter un traumatisme en contrepartie
☐ rendre un souvenir précieux ○ lors d'un choc intense ○ si on se laisse s'endormir au pire moment
☐ hanter les personnes de visions du passé ○ obsédantes ○ vivantes
☐ murmurer de faux souvenirs
☐ accabler de reviviscences traumatiques
☐ emporter dans des lieux oubliés de votre passé
☐ vous faire rencontrer des personnes que vous avez oubliées, dans un autre contexte
☐ permettre ○ le pardon ○ le bonheur
☐ entraîner dans des lieux qui font ○ perdre la mémoire ○ rendre la mémoire
☐ faire traverser la nuit obscure de l'âme

Lieux

☐ un endroit avec une pancarte « Pourquoi m'oublies-tu ? »
☐ un lieu lié à l'enfance qui inspire la compassion autant que l'inquiétude
☐ une maison qui semble avoir été désertée en pleine action
☐ des sources aquatiques [○ d'oubli ○ de mémoire] : ○ rivières ○ puits ○ fontaines ○ fleuves ○ océans
☐ la forêt de mémoire, où l'on peut retrouver ses derniers souvenirs
☐ un dépotoir d'objets mémoriels
☐ un endroit qui donne une sensation de déjà-vu qu'on aurait préféré ne pas ressentir
☐ un lieu auquel on retourne régulièrement mais quelque chose a changé

Rencontres

☐ des mémographes qui recueillent le témoignage du passé et recherchent les archives
☐ des oblitératistes qui abhorrent la mémoire, brûlent les livres et tuent les personnes hypermnésiques
☐ des mémomancienns qui redonnent la mémoire par des rituels parfois violents
☐ des personnes qui fabriquent des objets mémoriels en hommage à un instant passé ensemble
☐ [○ des personnes ○ des créatures] hypermnésiques qui [○ utilisent ○ abusent de] leur faculté
☐ des amnésiques qui vendraient leur âme pour un indice du passé
☐ des amnésiques en manque, junkies de drogues mémorielles et d'objets mémoriels,
qui peuvent vous agresser pour vous voler votre mémoire

Objets mémoriels

Un objet mémoriel est un objet à valeur sentimentale qui contient un souvenir. Certains artisans sont capables d'en fabriquer. Ils sont précieux pour les amnésiques et peuvent servir de monnaie.

☐ une photographie de personnes dont les visages nous manquent
☐ une arme qui a servi à commettre un crime
☐ un bijou qui rappelle une personne amie
☐ un vêtement qu'on aurait pu porter à une occasion particulière
☐ une chose qu'on avait offert à une personne chère
☐ un outil associé à votre ancien métier

Pièges

☐ un animal dont la morsure prélève des souvenirs
☐ une personne qui veut vous duper au sujet de votre passé
☐ une personne qui veut vous voler vos souvenirs
☐ une personne qui se fait passer pour vous
☐ un fantôme de votre passé qui [○ s'enfuit ○ vous guide] on ne sait où
☐ un arbre qui vous redonne vos souvenirs traumatiques si l'on [○ passe ○ dort] dessous

Secrets

☐ L'apocalypse a eu lieu il y a déjà deux cent ans, de cela il ne reste pour ainsi dire plus aucune archive.
☐ L'oubli a été provoqué par une attaque génétique fomentée par une espèce semblable à l'humanité mais ennemie d'elle : les Masques d'Or
☐ Une société secrète, les Gnomes, est exempte d'oubli et se reproduit de façon consanguine pour sauvegarder le savoir.
☐ Si vous êtes amnésique, c'est que le passé n'existe pas :
  ○ vous êtes dans [○ un monde nouvellement créé ○ une simulation].
  ○ ou vous êtes une créature née [○ en laboratoire ○ de la sorcellerie].
☐ Le passé lui-même se transforme en fonction des amnésies, des remémorances et de refaçonnages de souvenirs.
☐ Vous avez volontairement perdu la mémoire ou du moins la retrouver ne sera pas une bonne nouvelle.
☐ L'amnésie a été punition pour vos crimes.

L'ÉGRÉGORE

Bien peu de personnes le savent, mais c'est notre psyché qui produit la magie. L'égrégore, accumulation de nos peurs, de nos émotions et de nos croyances, agit comme une force sauvage que nous générons sans contrôle. Pas plus que nous ne contrôlons les phénomènes, lieux et êtres qu'elle engendre.

Adjectifs

☐ hypnagogique ☐ sépulcral ☐ fantomatique ☐ hanté ☐ baroque ☐ gothique ☐ inquiétant ☐ intime
☐ viscéral ☐ personnel ☐ cauchemardesque ☐ onirique ☐ maudit ☐ dérobé ☐ secret ☐ inattendu ☐ improbable
☐ abyssal ☐ inexplicable ☐ saisissant ☐ crépusculaire ☐ enténébré ☐ blafard ☐ nimbé ☐ limbique ☐ liminal

Noms de figurants

☐ Pierre ☐ Conclave ☐ Sente ☐ Reflet ☐ Gialla ☐ Écarlate ☐ Mandragore ☐ Murmure
☐ Kabbale ☐ Sibylle ☐ Clairvoyance ☐ Oracle ☐ Lénore ☐ Aleph ☐ Vision ☐ Chiroptère

Noms de lieux

☐ Castellune ☐ Auberoche ☐ Puits des siècles ☐ L'Encraudaie ☐ Lande-Crapaud ☐ La Maison Dansante
☐ Rouge-Tertre ☐ Lhôtel ☐ La Villa des Larmes ☐ Étrangeville ☐ Fossenoire ☐ Le Calvaire
☐ La Combe aux chouettes ☐ Val-corax ☐ Luna Park

actions (*ce que fait l'égrégore en tant qu'entité*)

☐ donner corps à une rumeur
☐ créer unn horla à partir de [○ croyances ○ traumas ○ mémoires] [○ collectives ○ personnelles]
☐ provoquer de très étranges coïncidences : il n'y a jamais de hasard
☐ transformer une personne ○ physiquement ○ psychiquement
☐ s'accumuler dans une personne jusqu'à la rendre sorcière
☐ générer un véritable parcours initiatique autour ○ d'un groupe ○ d'une personne
☐ opposer un coût karmique [○ à l'accomplissement ○ à la progression] d'une quête

Lieux

☐ des mégalithes si anciens et pourtant si vivants
☐ un château peuplé d'une hantise bien trop personnelle
☐ un village presque désert : ne reste que les fantômes
☐ les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
☐ un donjon souterrain où réside votre plus grande peur
☐ une maison perdue dans la brume où nous attend une révélation intime
☐ une chaumière de sorcieyr
☐ les bords de la réalité où l'on funambule entre mondes parallèles et néant

Rencontres

☐ unn enfant qui cherche une pierre
☐ une dame blanche demande à rejoindre votre convoi ; en la regardant dans un miroir on comprend qu'elle est morte
☐ unn sorcieyr qui sera bienfaisantt ou maléfique en fonction de vos actes et de son humeur
☐ unn chevalieyr mauditt qui erre depuis trop longtemps
☐ une personne qui porte une lanterne qui n'éclaire que les horreurs de la nuit
☐ une personne qui cherche à savoir ce qu'il y a au bout d'une corde tendue à travers la forêt
☐ une personne qui veut vous former à la sorcellerie

Objets maudits

Les objets maudits sont liés à des événements tragiques ou cruels, ils ont une volonté propre, portent malheur à qui les possède et ont souvent des propriétés magiques qui intéressent les sorcieyrs. Un objet maudit peut contenir un souvenir.

☐ un murderabilia, objet ayant appartenu à une personne meurtrière
☐ une arme ayant commis un régicide
☐ la main d'une personne qui fit le bien ; mais le fit-il de cette main-là ?
☐ une longue-vue qui permet de voir le monde invisible de la surnature
☐ une bague qui permet de devenir ce que l'on souhaite ; mais ne verse-t-on pas plus de larmes sur les prières exaucées ?
☐ une bouteille sans fond qui échoue entre les mains d'une personne alcoolique
☐ l'écharpe en dentelle qui a le pouvoir de couper la tête si on la dénoue d'une certaine façon

Secrets

☐ On peut atténuer l'égrégore par un entraînement radical à la non-croyance et à la non-émotion.
☐ Tout ce monde n'est que la projection mentale d'une seule personne.
☐ Les époques peuvent se mélanger du fait de l'égrégore.
☐ En apprenant à dompter l'égrégore (ou la laisser nous dompter), on peut agir à travers l'espace et le temps.
☐ Millevaux n'est qu'une illusion en punition de nos péchés. Un entraînement extrême permettrait de percer le voile.
☐ Avec de l'entraînement, on parvient à prévisualiser les horlas que l'on génère, et à dompter leurs formes.
☐ La réalité du monde est en train de s'effondrer, bientôt il ne restera que les fantasmes.
☐ Ce sont les interdits moraux qui rendent possibles les transgressions et les transgressions créent des malédictions.
☐ Il existe deux formules cabalistico-mathématiques suprêmes :
le Cypher Blanc, qui permet de maîtriser la quintessence de l'égrégore positive
et le Cypher Noir, qui permet de maîtriser l'égrégore négative.

L'EMPRISE

L'emprise est une force, une énergie, une radiation invisible. Elle pénètre au cœur même, non pas de l'ADN, mais de l'ontologie des êtres. Elle brasse les identités, les structures et les formes. L'emprise est ce qui cause la métamorphose des êtres et des choses. Le minéral peut devenir vivant, le végétal développer une forme de pensée, l'humane s'animaliser, l'animal peut muter jusqu'à des stades supérieurs ou inférieurs.
Peu emploient le terme précis d'emprise ou conçoivent le phénomène, mais on comprend à demi-mot qu'une pulsion mutagène est à l'œuvre, dans certains lieux, à certains moments, au contact de certaines choses.
D'aucunns la redoutent comme d'autres la désirent.

Adjectifs

☐ distendu ☐ vérolé ☐ diaphane ☐ tuméfié ☐ métastasé ☐ méconnaissable ☐ évolué ☐ dévolué ☐ iridescent
☐ plasmique ☐ muté ☐ déformé ☐ métamorphosé ☐ transgénique ☐ aliéné ☐ éclos ☐ transfiguré ☐ augmenté
☐ vicié ☐ hybridé ☐ vierge ☐ rejuvéné ☐ totipotent ☐ développé ☐ fractal ☐ changé ☐ tordu ☐ contaminé
☐ contagieux ☐ parasité ☐ refaçonné ☐ reconfiguré ☐ fertile ☐ absurde ☐ hyperdimensionnel
☐ décomposé ☐ pourri ☐ moisi ☐ tellurique ☐ chaotique ☐ invasif ☐ en expansion

Noms de figurants

☐ Bicéphale ☐ Tardigrade ☐ Changeligne ☐ Maletronche ☐ Aziliz ☐ Gaylord ☐ Protéus
☐ Substrax ☐ Lichen ☐ Corroz ☐ Nœud-Vivant ☐ Gangrène ☐ La Mycose ☐ Alter ☐ Chrysalide

Noms de lieux

☐ Vertourbe ☐ Zone interdite ☐ Destroy Park ☐ Bourbelente ☐ Nuke Alley ☐ Fort-Radium
☐ Les Grumeaux ☐ Teratopolis ☐ Terra Droséra ☐ Le Couloir des Mutations ☐ Pure-Clairière
☐ Fouille-Poubelle ☐ Renouveau ☐ Inflorescence ☐ Étamine

actions (*ce que fait l'emprise en tant qu'entité*)

☐ faire pleuvoir des choses étranges
☐ modifier légèrement l'environnement
☐ se manifester par des sensations internes au corps
☐ modifier votre corps selon ○ vos désirs ○ vos peurs
☐ altérer massivement les choses autour de vous
☐ corrompre insidieusement les mœurs et les comportements
☐ provoquer l'ensauvagement
☐ altérer l'intérieur des corps avant l'extérieur
☐ [○ végétaliser ○ minéraliser ○ fondre] [○ les corps ○ les structures]
☐ couvrir les lieux ○ de végétation ○ de moisissure ○ de fonge ○ de mycose ○ de racines ○ de vermines
☐ [○ attirer ○ repousser] instinctivement les êtres

Lieux

☐ une centrale nucléaire tuméfiée par les réactions en chaîne
☐ un lieu [○ récemment ○ anciennement] déserté à cause de l'emprise
☐ une forêt où la faune et la flore ont totalement muté
☐ une cache de personnes qui veulent dissimuler leurs transformations
☐ une enclave édénique de transhumanes
☐ un labo secret où on tente de maîtriser l'emprise

Rencontres

☐ des personnes atteintes de dysphories du corps, cherchant une solution dans l'emprise
☐ une secte qui vénère l'emprise
☐ des villageoisz partageys entre crainte et fascination pour l'emprise
☐ des traquaires d'emprise, explorant le zones irradiées avec leur combinaison et éliminant les êtres les plus touchés
☐ des gourous qui veulent refaçonner votre mental
☐ des sarcomantienns, façonnaires de la chair
☐ des gastromantienns, mages de la bouffe
☐ des horsainns, humanes se transformant en horlas
☐ des maletronches, mutantts ○ de naissance ○ spontaneys
☐ des féraux ou des férales, humanes s'animalisant
☐ des turbides, changeformes rateys qui échouent à fixer leur forme
☐ des corax
☐ des goupills
☐ des grours

Secrets

☐ L'emprise est le fruit d'expérimentations [○ nanotech ○ biotech] de l'Âge d'Or.
☐ L'emprise est simplement une forme aiguë de radioactivité.
☐ L'emprise, l'égrégore et l'oubli sont les manifestations d'une même altération du réel.
☐ Le monde est voué à devenir de plus en plus anormal jusqu'à basculer dans une altérité radicale.
☐ L'humanité vit ses derniers instants avant de basculer vers l'horlaïté.
☐ Nous pouvons maîtriser l'emprise et devenir des divinités.
☐ La foi est le seul et dernier rempart contre l'emprise.
☐ Accepter l'emprise est le seul moyen de connaître une métamorphose désirable, nos peurs font de nous des monstres.
☐ Millevaux n'est qu'une gigantesque simulation buguée ou piratée.
☐ Il y a un code de comportement pour échapper à l'emprise,
mais faut-il faire confiance à la personne qui a édicté ce code ?

LES HORLAS

Les horlas sont des créatures intelligentes qui ne sont ni humanes ni animales. Eyls ne forment pas une espèce à part entière mais plutôt un ensemble d'êtres uniques, de natures et de motivations très différentes. La plupart d'entre eyls ont une apparence monstrueuses mais certainns ressemblent à s'y méprendre à des humanes : eyls en ont pris la forme, ont possédé un corps humain ou sont grimeys.
Il est d'autant plus difficile de faire la différence que de plus en plus d'humanes ont une apparence hors-normes du fait de mutations, d'accidents ou de maladies, ou encore par choix esthétique ou identitaire.

Adjectifs

☐ hirsute ☐ évanescent ☐ antigrav ☐ insectoïde ☐ biphasé ☐ fluide ☐ hybride ☐ insaisissable ☐ intangible ☐ minéral
☐ terriforme ☐ composite ☐ chimérique ☐ absurde ☐ blasphématoire ☐ obscène ☐ lascif ☐ pédonculé ☐ fructificateur
☐ décomposé ☐ titubant ☐ improbable ☐ malaisant ☐ massif ☐ glissant ☐ hyperdimensionnel ☐ humanoïde ☐ bestial
☐ pestilentiel ☐ capiteux ☐ aveugle ☐ invalide ☐ bâtard ☐ impie ☐ indescriptible ☐ imperceptible ☐ ubiquitaire
☐ agressif ☐ prédateur ☐ carnassier ☐ autophage ☐ cæcotrophe ☐ tourbeux ☐ turbide ☐ trémulant ☐ muqueux
☐ mort-vivant ☐ spectral ☐ cryptobiologique ☐ aliène ☐ transgressif ☐ surévolué ☐ incompréhensible ☐ sinueux
☐ sensuel ☐ velu ☐ glabre ☐ verruqueux ☐ luisant ☐ entraperçu ☐ intrusif ☐ bizarre ☐ glitché

Noms de horlas

☐ Scolopendre ☐ Cauchemardre ☐ Granule ☐ Jouvence ☐ Sentinelle ☐ Chimène ☐ Cargne ☐ Viscère
☐ Cocon ☐ Migraine ☐ Ascaris ☐ Spectrale ☐ Cuscute ☐ Tubéreuse ☐ Mycos ☐ Sphaigne ☐ Lichen
☐ Spirale ☐ Le Croûteux ☐ Ténèbre ☐ Croll ☐ Frénégonde ☐ Hellébore ☐ Sibylle ☐ Stregas ☐ Aphrodartre
☐ Oracle ☐ Étreinte ☐ Fougère ☐ Méduse ☐ Creustian ☐ Villosine ☐ Coma ☐ Sanie ☐ Vodianoï
☐ Morte-Adèle ☐ Carcasse ☐ Huldre ☐ Aube-Épine ☐ Roussalka ☐ Anonyma

actions (*ce que font les horlas en tant qu'entité*)

◇ Interactions / influence :
☐ unn horla tente de contaminer unn humane
☐ une romance est possible avec unn horla
☐ unn horla attente [○ à la vie ○ à l'intégrité physique ○ au psychisme] d'unn humane
☐ unn horla s'infiltre dans une communauté humane
☐ unn horla propose un pacte
☐ unn horla parasite une personne
☐ unn horla ○ vous étudie ○ vous singe

◇ Transformation / transmission :
☐ unn horla tente de communiquer d'une façon :
○ déroutante ○ incompréhensible ○ douloureuse ○ étonnamment humane
☐ unn horla propose une symbiose
☐ unn horla possède une personne
☐ unn horla propose de vous rendre horla
☐ unn horla initie à la sorcellerie
☐ unn horla veut vous conduire au Bouc Noir aux Mille Chevreaux
☐ unn horla vous apprend la langue putride, une langue composée de grognements et de borborygmes ;
elle peut être parlée aussi bien par les humanes, la plupart des animaux et les horlas,
c'est la mère de toutes les langues, la langue des rituels de sorcellerie
et la langue du Bouc Noir aux Mille Chevreaux

◇ Relation / survie :
☐ unn horla initie à la sorcellerie unn horla s'avère la meilleure alliance contre une menace
☐ unn horla vit sa vie sans rien demander aux humanes
☐ unn horla se nourrit [○ d'une façon atypique ○ d'une substance atypique]
☐ vous vous retrouvez en position de recueillir un bébé horla orphelin ou de l'abandonner
☐ unn horla s'exprime au nom de son engeance
☐ unn horla ○ vous vient en aide ○ demande de l'aide ○ est blessey ○ est vulnérable

Rencontres

☐ des dressaires de horlas
☐ des scientifiques étudiant les horlas
☐ des cultistes vénérant les horlas
☐ des rescapeys d'attaques horlas
☐ des horsainns, personnes se transformant en horlas
☐ des maletronches, mutantts qu'on peut confondre avec des horlas
☐ des chassaires de horlas
☐ des rhapsodes [○ qui en savent long sur les horlas ○ alimentent le phénomène par leurs contes]
☐ la Caste des Veilleurs, une société secrète de personnes luttant contre les horlas

Quelques horlas

◇ Horlas lieys à la nature :
☐ le varou, un loup sorcier bipède mort-vivant
☐ le papillon de nuit aux dizaines d'yeux : il voit tout et sait tout
☐ le cerf aux bois porteurs de chandelles, capable de guider les égareys comme de les perdre à jamais
☐ Furfur, cerf noir aux bois en ronces, aux ailes de chauve-souris ;
ancien dieu protecteur devenu maléfique, déteste les humanes
☐ la reine des aulnes : cette fée-végétale à bois de cerf attire les enfants pour les soustraire à la « civilisation »
et les transformer progressivement
☐ l'arbre à oreilles, qui entend les ragots et les cris des somnambules, s'en nourrissant pour subsister
☐ le sanglotier, un sanglier noir qui sanglote bruyamment et transmet son chagrin contagieux dans les villages,
incarnant le deuil de tous les animaux tués par la chasse et cherchant à se venger des humains
☐ l'Arbre-Moloch, un arbre creux abritant un brasier éternel et avide ;
ses branches, parfois ornées d'or, sont le lieu de sacrifices humanes offerts à cette déité Horla

◇ Horlas lieys aux perceptions et à l'identité :
☐ un horla dont on oublie les caractéristiques aussitôt qu'on le perçoit, rendant toute description directe impossible
☐ l'ogre qui déguste les souvenirs des gens
☐ un horla qui a remplacé un bébé humain dans son couffin ; pur bloc de haine ;
il pleure sans discontinuer durant sa première année, souille le lit de ses parents et torture enfants et animaux
☐ le fantôme d'une personne encore vivante, il peut se séparer du corps sous l'influence d'une haine intense
et hante et tourmente la personne haïe, étant visible uniquement par cette dernière
☐ le Rorchat, un chat sauvage au pelage de taches d'encre ; le toucher permet à son encre de pénétrer le corps,
rendant des souvenirs, mais pas nécessairement les meilleurs
☐ l'homme à peau de hérisson : détient le secret pour rompre son enchantement (en brûlant sa peau de hérisson la nuit)
mais ne le révélera qu'aux justes, infligeant plutôt des blessures aux fourbes
☐ le chat copieur, un chat sauvage qui envie votre vie et la singe progressivement en imitant vos manières,
en portant vos vêtements, en exerçant votre métier, pour finalement usurper votre identité et vous la faire perdre
☐ la horpaire a la capacité de prendre l'apparence des proches de sa proie,
utilisant l'égrégore pour capter les pensées et les visages des personnes chères

◇ Horlas anthropomorphes :
☐ l'ange aux ailes de branche, sa vision peut provoquer horreur ou vénération
☐ la femme orchidée, une empoisonneuse costumée, fascinante, masquée, armée et redoutable
☐ le loup-berger : se présente à l'entrée des villages comme un berger humane, demande l'asile pour son troupeau
de moutons et si on l'autorise à entrer, les moutons se transforment en loups et dévorent les habitants
☐ le culâ, démon dentu et cornu avec un cupule de gland sur la tête, trompe les voyageaires et les conduit à leur perte ;
il n'est vulnérable qu'aux jurons

◇ Autres formes :
☐ un meuble laid et hors d'âge, il envoûte les personnes riches et bien faites, se nourrit de leur énergie vitale et sexuelle,
et peut même posséder son maître pour agresser ceux qu'il aime
☐ le nuppeppô ressemble à un amas de chair en putréfaction avec un visage humane flasque et des membres mous,
et erre dans les cimetières (on prétend que manger sa chair confère la vie éternelle)
☐ une glaise qui se nourrit de l'énergie spirituelle de ses victimes, les forçant à manger excessivement,
à ajourner leurs projets, à dormir et à déprimer, puisant sa subsistance non pas dans les nutriments
mais dans leur volonté et leur joie de vivre

Types de horlas

☐ apparence [○ presque ○ trop parfaitement] humane
☐ porte un masque humane ○ en cire ○ en bois ○ en peau
☐ se cache sous ○ des draperies ○ des voiles
☐ apparence changeante
☐ oublie de respecter certaines lois de la physique
☐ changeforme
☐ mortt-vivantt
☐ fantôme
☐ n'a pas de corps physique
☐ [○ symbiote ○ ou parasite] (ne peut vivre ○ qu'à l'intérieur d'autres êtres ○ qu'en fusion d'autres êtres)
☐ a des pouvoirs ○ supra-physiques ○ surnaturels
☐ ne vit que dans les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
☐ ne vit que dans les rêves
☐ mélange chimérique de différents êtres ○ humanes ○ animaux ○ végétaux ○ fongiques ○ minéraux
☐ apparence totalement aliène
☐ apparence hyperdimensionnelle
☐ horreur biologique
☐ déité horla aux pouvoirs colossaux

Psychologies horlas

◇ Rapport aux humanes :
☐ vénère les humanes comme créataires des horlas
☐ croît être humane
☐ désire devenir humane
☐ singe les comportements humanes
☐ raisonne beaucoup plus [○ vite ○ lentement] que les humanes
☐ a une haine viscérale des humanes
☐ a un comportement plus moral que bien des humanes
☐ a des réminiscences de son ancienne vie humane
☐ issuu des projections mentales d'une personne, sa psychologie en est le construct
◇ Formes de sentiences :
☐ assume sa singularité comme une fierté
☐ a un comportement totalement mécanique et pas du tout conscient
☐ ne possède qu'une seule émotion exacerbée : ○ joie ○ amour ○ peur ○ colère
☐ se résume à une pulsion : ○ prédation ○ expansion ○ hybridation ○ multiplication ○ recherche d'expansion
☐ a un comportement stéréotypé et caricatural
☐ n'est qu'oubli pur
☐ ne comprend pas son propre fonctionnement mental
☐ possède de très nombreuses personnalités qui se partagent son contrôle
◇ Motivations :
☐ aime passionnément ○ une personne humane ○ une créature
☐ essaie de faire le bien mais par des moyens atroces
☐ déteste sa propre monstruosité
☐ la seule chose qui compte est de vénérer le Bouc Noir aux Mille Chevreaux
☐ s'identifie comme individu unique et non comme membre de l'engeance horla
☐ désire mourir, sans succès

Secrets

☐ Les horlas sont la nouvelle humanité en devenir.
☐ Toustes les humanes sont appeleys à devenir des horlas.
☐ Les horlas sont le fruit de nos cauchemars.
☐ Si les humanes veulent survivre à Millevaux, il leur faudra devenir horla ou à vivre en symbiose avec.
☐ Les horlas pensent être les créations préférées du Bouc Noir aux Mille Chevreaux
mais cette divinité ne leur adresse pas plus la parole qu'aux humanes
☐ La plupart des horlas ne comprennent pas ou ne conscientisent pas l'existence des humanes
☐ Les horlas seraient les descendantts des intelligences artificielles biotech de l'Âge d'Or
☐ Parlant la langue putride et imprégneys de magie noire,
les horlas sont les mentores et ingrédients privilégiés pour la sorcellerie.

LA GRANDE VILLE

Bien qu'elle soit souvent la seule de la région, on peut parfois trouver une grande ville de plusieurs milliers d'âmes. Havre pour certainns, enfer pour d'autres, elle représente le dernier bastion de la civilisation.
Enfin, des fois, paie ta gueule du bastion...

Adjectifs

☐ fiévreux ☐ fourmillant ☐ grouillant ☐ populeux ☐ encombré ☐ cosmopolite ☐ interlope ☐ puant
☐ tortueux ☐ échafaudé ☐ achalandé ☐ sale ☐ crasseux ☐ contaminé ☐ labyrinthique ☐ inégalitaire
☐ envahi ☐ cyberpunk ☐ écologique ☐ racineux ☐ mycosé ☐ fortifié ☐ embrumé ☐ enfumé ☐ cendreux
☐ sporulent ☐ endeuillé ☐ en liesse ☐ souterrain ☐ arboricole ☐ bâché ☐ utopique ☐ raffiné ☐ bigarré
☐ hi-tech ☐ décadent ☐ parasite ☐ enlierré ☐ illogique ☐ incohérent ☐ stratifié ☐ fascinant
☐ mystique ☐ surnaturel ☐ surréaliste ☐ hallucinatoire ☐ troglodyte ☐ hostile

Noms de villes

☐ Notre-Dame-des-Friches ☐ Fort-Pitié ☐ La Caillasse ☐ Tour-Prends-Garde ☐ Vault #13 ☐ Suprématie
☐ Havrevert ☐ Cité-Franche ☐ Main-Tendue ☐ Décharge City ☐ Librebourg ☐ Cœur-Ravin ☐ Sang-Tiède

Actions *(ce que fait la grande ville en tant qu'entité)*

☐ promettre une avancée décisive dans votre quête
☐ proposer ses services
☐ proposer du travail
☐ proposer des ressources [○ à vil prix ○ à prix prohibitif] [○ en bon état ○ exceptionnelles ○ daubées]
☐ montrer que la vie citadine est plus dangereuse que le monde sauvage
☐ une menace attaque la ville (○ végétation ○ climat ○ pillardds ○ horlas ○ armée) ○ subrepticement ○ brutalement
☐ proposer une opportunité de s'implanter en ville
☐ vous dépouiller de vos ressources
☐ faire découvrir une faction inconnue
☐ faire progresser la guerre des factions
☐ tenter de vous recruter dans une faction
☐ montrer ○ la pauvreté ○ le luxe ○ la laideur ○ la beauté ○ la vilenie ○ la bonté
☐ balancer des rumeurs sur [○ une menace en cours ○ un lieu à explorer] [○ en les murs ○ hors les murs]
☐ proposer de [○ bonnes ○ mauvaises] rencontres
☐ proposer un moment d'intimité
☐ vous espionner
☐ vous juger sur votre étrangeté

L'environnement qui entoure la ville :

☐ forêt impénétrable ☐ marécages ☐ grande zone défrichée ☐ chaos rocheux ☐ montagne escarpée
☐ haute falaise ☐ fleuve lourd d'embâcles ☐ zone interdite à cause des radiations
☐ no man's land parcouru de drones défensifs ☐ sentiers remplis de cohortes de pélerinns

Le rapport aux étrangeyrs

☐ tout sang frais est le bienvenu, le travail ne manque pas
☐ ici accueille toute la misère du monde
☐ analyse, traitement antiseptique et quarantaine sont de rigueur
☐ on attend le messie... et si c'était vous ?
☐ on s'empresse de vous offrir gîte, couvert et soin
☐ interrogatoire, fouille et confiscation des armes avant tout
☐ les pigeons sont toujours les bienvenus
☐ tant que vous payez votre bakchich à l'entrée, tout se passera bien
☐ faites la queue comme tout le monde, dans deux ou trois jours ce sera votre tour
☐ espionns, hérétiques ou horlas, vous êtes forcément unn des trois... à moins de graisser la bonne patte ?
☐ on accueille à bras ouverts quiconque à la bonne taille pour la marmite
☐ tout dépend de votre faction... et si vous n'en faites partie d'aucune, il faudra choisir
☐ c'était peut-être une bonne idée de vous infiltrer par les égouts, mais un bain serait pas de trop

La ville est bâtie autour de :

☐ un lieu saint ☐ un gigantesque centre commercial du passé ☐ un puits de mine ☐ les ruines de remparts médiévaux ☐ un parc d'attraction ☐ une géode scientifique ☐ un elysium ultra-sécurisé ☐ les ruines d'un champ de bataille ☐ les vestiges d'une ville bombardée ☐ un échangeur d'autoroute désaffecté ☐ un arbre-dieu ☐ une cité-abri souterraine

Les factions présentes (○ officielles / △ clandestines)

Religion

○ △ les catholoques

○ △ les gnostiques
(chrétienns pour qui Millevaux est une illusion, un châtiment divin. Accéder à la connaissance occulte leur permettrait de lever le voile)

○ △ les expiatistes
(hérétiques persuadeys que Millevaux est un châtiment de Dieu. Le suicide collectif de l'humanité serait la seule façon de l'apaiser.
Eyls provoquent la mort de quiconque voudrait se dérober au suicide...)

○ △ les sheitanites
(hérétiques vénérant le Sheitan, incarnation du Bouc Noir aux Mille Chevreaux, révélateur des vérités et porteur de l'emprise)

Secret

○ △ les sorcieyrs

○ △ les alchimistes

○ △ les espionns

○ △ la cour des miracles

Idéologie

○ △ les humanitaires

○ △ les chevalieyrs

○ △ les utopistes

○ △ les esclavagistes

○ △ les cannibales

Espèces

○ △ les goupills

○ △ les corax

○ △ les maletronches
(humanes toucheys à la naissance ou plus tard par des mutations physiques ou psychologiques, dues à l'emprise)

○ △ les masques d'or
(rares survivantts de l'espèce des Néandertal.
Eyls profitent de leur ressemblance avec les humanes pour vivre clandestinement en leur sein. Eyls ont des pouvoirs psychiques et utilisent des masques d'or pour se reconnaitre)

Événements

Fêtes

☐ foire
☐ fête ○ profane ○ religieuse
☐ liesse populaire
☐ danse de Saint-Guy
☐ mariage
☐ charivari
☐ carnaval

Crises

☐ siège
☐ famine
☐ incendie
☐ inondation
☐ invasion végétale
☐ panique morale
☐ attentats
☐ exécution publique

Politique

☐ deuil
☐ reconstruction
☐ mutinerie populaire
☐ coup d'état
☐ répression
☐ révolution pacifique
☐ émeute

Rencontres

☐ tuaire en série ☐ clochardd ☐ horla ☐ goupill ☐ corax ☐ grourz ☐ charlatann ☐ couraire des bois ☐ tire-laine
☐ noble déchuu ☐ animal des rues ☐ aventurieyr ☐ agentt autonome d'une faction ☐ renégatt d'une faction
☐ enfant des rues ☐ saintt emmurey ☐ condamney au pilori ☐ prédicataire ☐ guérissaire
☐ cuisinieyr des rues ☐ trouvère ☐ entremettaire
☐ horsainn (humane se transformant en horla) ☐ maletronche (mutantt transformey par l'emprise)

Secrets

☐ Le Bouc Noir aux Mille Chevreaux est sous la ville.
☐ Il y a un donjon sous les égouts.
☐ Les horlas vont envahir la ville.
☐ Des pillardds vont attaquer la ville.
☐ La ville va s'effondrer sur elle-même.
☐ La ville s'est construite sur un carnage.
☐ Unn sorcieyr prépare un rituel utilisant toutes les âmes de la ville.